NINTENDO
GAMECUBE

巨人のドシン
100の疑問に答える本

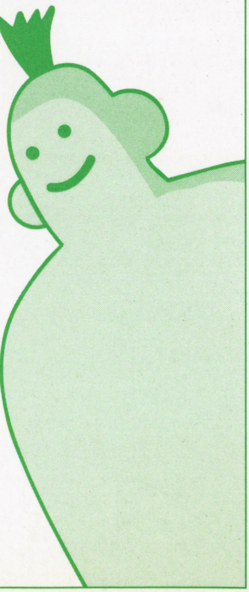
♥きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん



ファミ通
責任編集

巨人のドシン
100の疑問に答える本

♥きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん



ファミ通責任編集


doshin


巨人のドシン®
100の疑問に答える本
きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん


story
巨人のドシン
ストーリー

ここは地図にも載っていない、南のとある島「バルド島」。

ここでは、何人もの島民たちが静かに暮らしています。

そんなある日、島民たちのあいだに、

巨人がやってくるというウワサが広がり始めました。

朝になると海の果てからやって来て、

夕日が沈むと消えてしまう不思議な巨人。



巨人のドシンストーリー

この巨人が、プレイヤーであるあなたの分身になるのです。

島民を慈しみ、愛されることで

どんどん大きくなる黄色い巨人・ドシン。

破壊の限りをつくして、

島民の憎しみを糧に大きくなる赤い巨人・ジャシン。

あなたは、この2体の巨人を使い分けながら、

島民たちとステキな日々を過ごしていくことになります。

さあ、今日も海の果てから南国の島を訪ねましょう。

巨人のドシン 100の疑問に答える本

♥きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん



もくじ
CONTENTS

初級編 最初から何が何だかさっぱりわからない人用

中級編 遊び方は分かっているけど、いろいろ情報がほしい人用



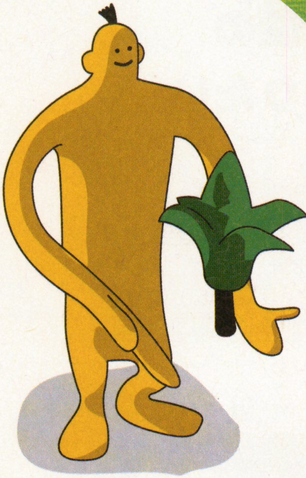
こんなひとはこのページへゴー!!

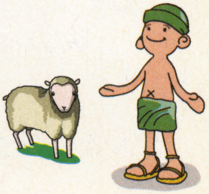


- ゲームをする前に、取り扱い説明書をなくしました。
  ⇨大丈夫。P12へ
- 巨人がなかなか大きくなってくれなくて心配です。
  ⇨心配ないよ。P88へ
- 最初にいる島民は、4ヵ所、計8人でいいのですか。
  ⇨おしい！P44へ
- モニュメントがみんな茶色の●●●みたいで悲しい。
  ⇨トホホー。P39へ
- 遠くの花を取りにいくのが、めんどうでしかたない。
  ⇨まかせて。P59へ
- 毎日、いろいろな災害にあって、集落が育ちません。
  ⇨それは大変。P62へ
- 新しい動物がいると聞き、いてもたってもいられない。
  ⇨落ち着け。P70へ
- クリアしたあと、何があるのか気になって眠れない。
  ⇨あるある。P96へ
- 学校の友だちに自慢できるようなワザを知りたい。
  ⇨自慢して。P86へ
- 他の人は、どんな風にこのゲームを楽しんでいるの?
  ⇨参考までに。P104へ
- 通常のプレイではなく、変わった方法で楽しみたい。
  ⇨ほどほどにな。P90へ

初級編

しょきゅうへん





システムの章

システムのしょう

ここでは、ゲーム開始後一番最初に出てくるメニュー画面の使い方や、巨人の操作の仕方といった、初歩的な疑問に答えるよ。バルド島へ初めて足を踏み入れる人は、まずこれらの項目から覚えていこう。

Q ギモンNo. 1. メニュー画面の使い方を知りたい

A メニューは、全部で6項目用意されている。最初の「ゲームを始める」は、文字どおりの意味。初めてのプレイならオープニングから、セーブデータがあるなら続きからゲームが始まるよ。それ以外の5項目は、ひとつずつ詳しく解説していこう。



ゲーム中の1日が終わると、毎回このメニュー画面に戻ることになる。

巨人大図鑑

1日の巨人の様子を見ることができる図鑑。どれだけ巨大化したか、どれだけ島民と交流を持ったかなどがすぐわかるし、それらの行動をグラフで見ることもできるんだ。ただしこの図鑑は、49代目の巨人までしか登録されない。49代を過ぎると49代目巨人に上書きされるぞ。



左側には、ドシンやジャシンのいろいろな写真が一緒に表示されているよ。



モニュメント名鑑

島民が作るモニュメント(P38参照)で、これまでに作ったものがすべて表示されるぞ。どれかひとつを選んでAボタンを押せば大きく表示されるし、その状態でCスティックを使うと、角度を変えて見ることもできるんだ。まだ集めていないものは、そこにヒントが出ているよ。



集めていないモニュメントはシルエットになっている。下の色が重要なヒント。

思い出アルバム

ゲーム中、その時表示されている画面を写真として残しておける機能があるんだ(P14参照)。その写真を見られるのが、思い出アルバム。全4枚から1枚を選んでAボタンを押せば、撮った写真を大きく表示することもできるぞ。いらない写真は、Zボタンで消すことも可能だ。



何か面白いものなどを発見したら、すかさず写真に撮っておこう!

データの初期化

これはメモリーカードのデータを消す時に使うんだけど、消し方が2種類あるよ。「ゲームデータを初期化」は、思い出アルバムとモニュメント名鑑が残る消し方。「全てのデータを初期化」は、思い出アルバム以外、すべて消去される消し方だ。必要に応じて使い分けるといいぞ。



どちらにしても、消す前に本当に消してもいいデータなのかよく確認しよう。

オプション

ここでは、サウンドをステレオ、モノラルのどちらにするか、コントローラを振動させるかさせないか、ゲーム中、巨人が何かを持った時に、ボタンから指を離しても持ちっぱなしにできるかどうかの3項目を設定できるぞ。自分の好みに合わせて、自由に変えてみよう。



3項目をそれぞれ変えられる。自分がプレイしやすい設定にしよう。



操作方法を「持ちっぱ」にすると、物を持ちっぱなしにすることができるぞ。

Q ギモンNo.2. ドシンは何ができるの？

A 黄色くてやさしい巨人、ドシンは、島民たちのいろいろな要求（P47参照）に応えられるよう、土地に関するあらゆる能力を持っているよ。土地を盛り上げる「アゲ」、へこませる「サゲ」、そして島民やいろいろなものを、そっと持って運んだりすることもできるんだ。ドシンの操作を覚えれば、どんな地形も思いのままに作れるようになるぞ。

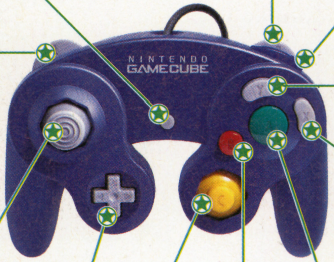
●START/PAUSEボタン
ゲームプレイ中、いつでもどこでもメニュー画面を呼び出せるようになっている。詳しくはP19を参照しよう。

●Rトリガーボタン
プレイ中の画面を、写真として残す機能。写真は４枚まで撮影可能なんだ。

●Zボタン
いつでもどこでも画面に全体マップ（P19、P56を参照）を表示できる。

●Lトリガーボタン
ドシンからジャシンに変身。変身した時、そばに島民がいると嫌われるぞ。

●Yボタン
土地をサゲることができる。ドシンのワザの基本中の基本。海底まで下げられるぞ。



●Xボタン
地面をアゲることができる。これもドシンの基本ワザ。高い山だって作れちゃうよ。

●コントロールスティック
進行方向に倒すとそっちに向かって歩く。他のボタンと組み合わせることで、いろいろなことができるようになるぞ。

●Aボタン
目前にあるものを持ち上げる。何もなければ地面をつかむ。同時に、コントロールスティックを逆に倒すとひっぱる。

●十字ボタン
カメラのズーム。上ならズームイン（近くへ）、下ならズームアウト（遠くへ）。

●Cスティック
カメラの視点を変更できる。上から、横から、自分の見やすい視点に自由に変更可。

●Bボタン
ジャンプ。少し押すと小さく、強く押すと大きくジャンプできる。着地した部分を広範囲でサゲることもできるぞ。



2種類のアゲとサゲ

Yボタンのサゲとジャンプのサゲ、Xボタンのアゲとひっぱりのアゲは、巨人が小さいうちは差はないが、10段階以上大きくなった巨人では違いが出てくる。大きい巨人はY・Xボタンでのアゲ・サゲが大雑把になってしまうが、その分ジャンプやひっぱりで微調整ができるんだよ。



ひっぱりでアゲることで、得をすることも。詳しくはP70を参照してね。

A+Bで座る

Aボタンと Bボタンを同時に押すと、ドシンはその場で座るんだ。これを斜面などでやると、すべり台をすべるような尻滑走ができるぞ。尻滑走での遊び方はP90を参照してね。尻滑走をする時は、すべり終わるまで両方のボタンを押しっぱなしにしないと途中で立っちゃうよ。



ちなみに、ジャシンでも同じ操作で尻滑走ができるよ。どっちも楽しそう?

X+Yで地面を平らに

巨人が5回以上(P80を参照)大きくなると、XボタンとYボタンを同時に押すことで、アゲ・サゲとは別に土地を平らにすることができる。これで島民たちの要求にも応えやすくなるんだ。でこぼこだった場所をみんな平らにしてあげれば、それだけ島民たちによろこばれるよね。



島民と関係なく、新しく陸地を作る時など、このワザが大活躍するよ。

Advice
>>>>アドバイス

コントロールスティック利用法

歩く時に使うコントロールスティックは、他のボタンと組み合わせると便利に使えるぞ。例えばアゲ・サゲと一緒に使えば、歩きながらアゲ・サゲができるし、歩いている時つまづいたら、ガチャガチャまわせばふんばれるんだ。



歩きながらのアゲ・サゲは、土地の開拓に便利だ。



転びそうになったら、とにかくガチャガチャまわそう。

ギモンNo. 3. ジャシンは何ができるの？

A 破壊を好む、狂暴な赤い巨人ジャシンは、衝撃波や両手パンチなど、破壊のためのワザが目立つ。でも、場合によってジャシンの能力は、島民たちの手助けとなっているものもたくさんあるんだ。また、アゲ・サゲなどの基本的な能力はドシンと一緒なんだけど、ジャンプは性能がまるで違っているぞ。そのへんを詳しく解説していこう。



● START/PAUSEボタン
ゲーム中、メニュー画面を呼び出すことができる。内容や操作方法はドシンとまったく同じだよ(P14～15参照)。

● Rトリガーボタン
写真を撮影するボタン。詳しくはP14参照。ベストショットを撮り逃がすな！

● Zボタン
全体マップの表示、非表示を切り替えられる。これもドシンと一緒なんだ。

● Lトリガーボタン
いつでもどこでも、好きな時にジャシンからドシンに変身できる。

● Yボタン
地面をサゲることができる。ドシンと同じく、ジャシンでもちゃんと使えるよ。

● Xボタン
地面をアゲることができる。これもドシンと同じ機能だ。アゲ・サゲはどちらも一緒。

● コントロールスティック
進行方向に倒すとそっちに向かって歩く。他のボタンと組み合わせることで、いろいろなことができるようになるぞ。

● Aボタン
単独で両手パンチ、コントロールスティックと一緒に押すと、衝撃波が撃てる。持ったりひっぱったりはできない。

● 十字ボタン
カメラのズーム機能。上を押せばズームイン、下を押せばズームアウトだ。

● Cスティック
カメラの視点変更。ぐるっと動かせて、いつでも自分の見やすい視点に設定できるよ。

● Bボタン
単独ならジャンプ。コントロールスティックを一緒に倒せば、その方向に少し飛ぶことができる。移動に便利だね。



ジャンプの違い

ドシンのジャンプがその場のものなのに対して、ジャシンのジャンプはコントロールスティックと併用することで、少し空を飛ぶことが可能となる。これを使えば、移動もかなり早くなるぞ。Bボタンだけの単独ジャンプでも、ドシンより高く、滞空時間も長くなるんだ。



着地地点に島民がいたり建物があると、踏みつぶしてしまうので注意しよう。

両手パンチ

両手で大地を叩いて、へこませるパンチ。巨人が大きければ大きいほど威力は高いぞ。基本的に破壊の際に使うものだが、木が7本以上密集している場所で使うと、木が飛び跳ね、一度抜いてその場に植えたのと同じ状態になり、カンタンに増やす(P55参照)ことができるんだ。



叩いた時に地面を下げるので、広範囲を少しだけ下げたい時に便利。

衝撃波について

炎の弾を撃ち出して、軌道上にある物を破壊する恐ろしいワザ。大きな山も、またたくまに削り取るほどのパワーがあるぞ。島民にあたると、死なないけれど頭に火がついて逃げ惑うんだ。でも、これを使うと滑らかに地面を削れるので、川を作ったりするのに便利(P35参照)。



家や塀だけでなく、大きなモニュメントも一瞬にして崩れ落ちるんだ。



島民たちは、頭に火がついてもなすすべもない、ただ逃げ回るだけ……。





でも、役に立つこともある。災害(P62以降参照)を防いだりもするんだよ。

プレイの章

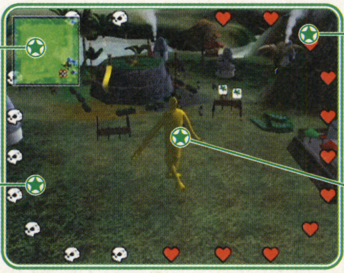
ここでは、このゲームを実際に遊び始めた人が、最初の日からつまずかないようなアドバイスがたくさん。これを読めば、このゲームをどう進めていけばいいか、どう楽しんだらいいかが、きっとわかるぞ。

Q ギモンNo.4. ゲーム画面の見方を知りたい

A 基本のゲーム画面は、下の写真のとおり。このうち、マップは表示・非表示の切り替えが可能で、ハートとドクロの数は、それらを獲得した時しか表示されないぞ。つまり、通常は巨人とそのまわりの様子だけが表示されていることになるんだ。視点は自分で自由に変更できるから、つねにまわりを見渡して、島の様子をチェックしよう。

●マップ
自分の現在位置を確認したり、災害の状況をチェックしたりするのに活用するよ。

●ドクロの数
島民が嫌がって出したドクロの数が表示されるぞ。



●ハートの数
島民が喜んで出したハートの数が表示されるぞ(P29参照)。

●巨人
視点を切り替えても、いつも巨人が画面の中心なんだ。



ゲーム中のメニュー

ゲーム中、START／PAUSEボタンを押すと、メニュー画面が出せるよ。巨人大図鑑と思い出アルバムは、P12～13のメニュー画面と同じ操作でOKだ。モニュメントリストは、現在プレイ中のマップで集めているモニュメントだけが表示される。また、ソドルメモではソドル（P23参照）からいろいろなアドバイスが聞けるぞ。



ゲーム画面に戻りたい時は、「ゲームを続ける」を選べば戻れるよ。



違うマップを始めるとクリアされる。今までの物が見たいならメインメニューへ。

選べる項目

■ゲームを続ける	■思い出アルバム
■モニュメントリスト	■ソドルメモ
■巨人大図鑑	■記録して終わる

何か起こった時は……

ゲーム中、島民たちがモニュメントを作り始めたり、災害（P62参照）が発生したりすると、音楽が鳴って、自動的に画面左上に全体マップが表示される。この時すぐにSTART／PAUSEボタンを押すと、メニュー画面に「ズームイン」が加わっているぞ。これを選ぶと、どこで何が起こっているのかが一目で分かるんだ。全体マップが出たらすぐにSTART／PAUSEボタンを押さないと、「ズームイン」は消えてしまうよ。



START / PAUSEボタンを押してズームインを選ぶ



慣れないうちは、全体マップが出たらすぐに、何があったのか確認しておこう。

Advice ››››アドバイス

見やすい視点を探そう

画面はつねに、カメラが巨人と一定の距離を保って撮影しているような形式となっている。巨人を動かすと、地形によっては巨人とカメラのあいだに山などが入り込み、どこにいるのかよく見えなくなってしまう場所もある。こんな時は、すぐにCスティックと十字ボタンのズームを使って視点を調整しよう。



地形によっては巨人が見えない。向こうが見えないと心配だね。

Q ギモンNo.5. 最初の場所に置いてあるのは何？

A 毎回ゲームスタート時に巨人がいる場所に、大きな物が建っているね。これは、前史時代の遺跡らしいんだけど、巨人のスタート地点になってるんだ。これを巨人に運ばせて別な場所へ移動すると、なんと次の日のスタート位置も移動先に変わるんだよ。



通称「カンザシ」と呼ばれるこの遺跡、一番小さい巨人でも運べるんだ。

やってみました！ いろんな場所に置いてみよう

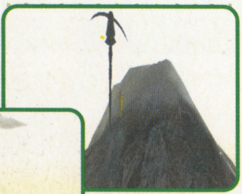
カンザシの場所を移動すると、毎日のゲームのスタート位置もそこに変わる。そこで、いろんな場所に設置して、スタート時にどうなるか試してみたぞ。まずは、山の途中。これは毎回開始ごとにコケちゃうんだ。次は高い山の上。高いところは見晴らしがいいけど、小さい巨人じゃうまく山を降りられない。さらに、海の底。小さい巨人じゃ海底脱出だけで、大変な時間になっちゃう。そして、モニュメントの真横。はっきり言って、島民のジャマモノだった。



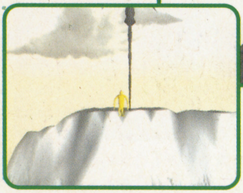
海底は神秘的だけど、とってもスローモーション。



カンザシそのものが、どうやらジャマらしい。



山の中腹だと、自分がどこにいるのかもわからないようなありさまだったぞ。



超高い山の上は気持ちがいいなぁ。でも、うまく降りられないよ。





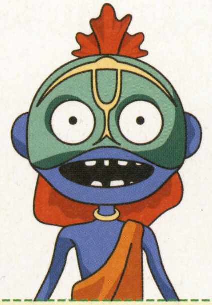
Q ギモンNo. 6. よく画面に現れる老人は誰なの？

A ゲームを始めた直後やゲーム中、とにかくいろいろ話しかけてくるおじいさんがいるよね。彼は「ソドル」と言って、バルドド島で起こったすべての出来事を見ている不思議な老人なんだ。ソドルは、南国暮らしがまだ不慣れな巨人に、いろいろとアドバイスをしてくれるよ。ゲーム中のメニューからいける「ソドルメモ」は、さりげなく重要な情報満載だぞ。









ソドル

ワシの話は必ず役に立つぞ。特に初心者はちゃんと聞いておかんとダメじゃ。



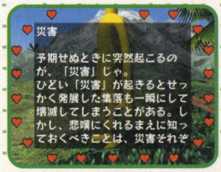




Advice ››››アドバイス

ソドルメモは忘れずにチェック

ソドルメモは、島の情報や雑談の他に、巨人の南国暮らしに役立つ話がいろいろと掲載されているんだ。この内容は1日ごとに更新されるから、毎日チェックする習慣をつけて全部見ておかなくちゃね。



←ときどき知らなかった情報なんかもあって、毎日見逃せないのだ。

Q ギモンNo.7. 島では、1日どんなことをするの？

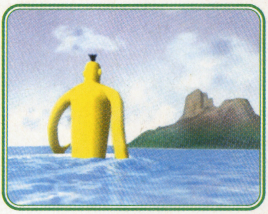
A 電源を入れてゲームを始めると、そこはもう南の島「バルド島」。島民のために、せっせと要求を聞くもよし、破壊の権化と化すのもよし、何もしないでぼーっとしているのもよしと、本当に何をしてもいいんだ。そんな1日をいっしょに追いかけてみよう。自分がどういうプレイをするかは、そのあとでじっくり考えればいいよ。

まずはゲームスタート。1日じっくり過ごしてみよう

朝

最初の島民との出会い

早朝、海を渡ってバルド島に上陸するオープニングを見たら、画面の下に出てくるソドルの案内を読みながら、最初の島民と出会う。画面のずっと奥のほうで眠っているのがそうだ。この時から、自分で巨人を動かせるようになるぞ。ここから先は、何か行動を起こすたび、何か新しいものを見つけるたびに、ソドルの案内が入るんだ。でも、次の行動の指示は特にはしてくれないよ。とりあえず島民に近づくと、赤い種族の島民だとわかる(P43参照)。彼らは最初眠っているが、起き出すとさっそく木が欲しいと要求してくるぞ。



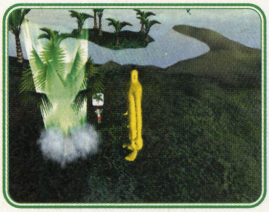
島に近づく巨人。いったいどんな出会いが巨人を待っているのかな。



最初の赤い種族の島民がいた。まずは、もっとそばまで行ってみよう。

木を運んであげよう

木はすべての源、木がないと家も建たないし集落も栄えないし、島民も増えないんだ。そこで、その辺にはえている木をひとつ持ってこよう。木に近づいてAボタンを押せば、持てるよ。そして、島民のところに置いてあげよう。



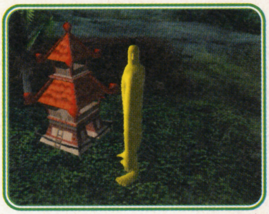
いったん島民の後ろにまわり込んで、後ろ側に木を置いてあげるといいぞ。



朝

しばらくすると家が建つ………

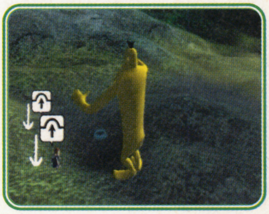
木を植えてあげると、島民は地面を耕すようなしぐさを見せる。すると、何か骨ぐみのようなものが出現するんだ。これは、島民たちが建物を作る時にできる囲いだよ。そして、しばらくながめていると、どんどん家の形になるぞ。



やった、最初の家が建った！ 家が建つと、島民がどんどん増えていくんだよ。

他の集落へ行ってみよう………

さて、この島には赤の種族の島民の他にも、いろいろな島民がいるんだ。もっと奥のほうへ探しにいこう。すると、赤の集落からすぐ画面右奥へ進んだところに緑の種族、左奥には青の種族の島民がいたよ。彼らにも木を持っていってあげよう。



他の島民との出会い。でも、まだまだ新しい出会いが待っているんだ。

海を渡って小島へ行く…………

緑の島民のところにいたら、遠くに人の気配が。海の向こうの島にも誰かいるらしい。さっそく行ってみると、黄色の種族の島民がいたよ。彼らは土地を上げたり下げたりしてほしがっている。アゲとジャンプを使って地面をならしてあげよう。



アゲとジャンプを使って、島民が納得してくれる土地を作ってあげよう。

Advice ››››アドバイス

土地を平らにするには？

黄色の島民がいる場所は、かなり地面がデコボコしているんだ。でもこの段階では巨人が小さくて、土地をキレイに平らにはできない。そこで、まずデコボコの盛り上がっているところを中心にして、まわりを円を書くように盛り上げ、ジャンプで少しずつ下げるとうまくいくぞ。

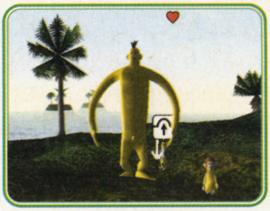


ここの島民は、このくらいで平らになったと満足してくれる。

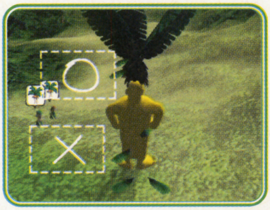
昼

各集落を行き来する

これで集落が発生した４ヵ所はすべて行ってみたね。あとは、再び各集落に行くと、島民たちが新しい要求を出しているハズなので、それに応えてあげよう。これでどんどん人が増えていくことになるんだよ。もし、木を要求された時に木をあげたのに、島民が満足してくれなかったら、木が彼らのジャマな場所にあることを意味しているぞ。そんな時は、一度木を抜いて、島民の後ろ側に植えなおしてあげよう。また、巨人自身が建物の建築現場にいると、ジャマもの扱いされる場合もある。その場合はすみやかにそこからどこう。



いろんな種族のところをまわって、彼らの願いを叶えてあげるといいんだ。



○のあたりに植えればいい。×のあたりじゃダメ。置き場所も重要だ。

Advice ››››アドバイス

遠くの要求も見える

巨人が今いる場所から遠くを見渡してみると、遠方にチラチラした白いものが見えることがある。これは、遠くにいる島民の要求が、巨人に見えているということなんだ。島民のすごい思いがなせるワザなのか？　これで、離れていても何を要求しているのかがわかるぞ。



こんなに離れているのに、島民の要求が見えている！　スゴイ！

花を要求されたら

島民の要求をあれこれとマメに聞いていると、島民たちが建物以外のめずらしい物をつくり始める可能性もある（P38～参照）。その時は、P58を参照して花を作り、与えてみよう。早ければその日のうちに、最初のモニュメントを見ることに成功するよ。わりとラッキーだね。



必ずしも花をあげなくてもいいけど、きっとさびしいものになるよ……。

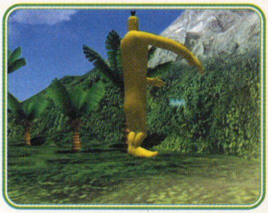


昼 今後に備えて準備

島民の要求も落ち着いてきたら、後は夕方まで自由にすごせばいい。次の日以降のことを考えて、初日は陸地に豊富にある木を、水辺にまとめておくと長持ちするぞ。各集落から取りに行きやすい場所に緑の水辺をつくるのがポイントだ。集落内の木の色が変わって枯れてきたら、この緑の水辺に運んで新しい木を集落に持っていけばいいからね。あとは、身体が大きいうちに、あちらこちらを平らにして歩くとか、新しい島を作り始めたりしているうちに、太陽がかたむき、空の色がだんだん夕焼けの色に染まり始めてくるぞ。



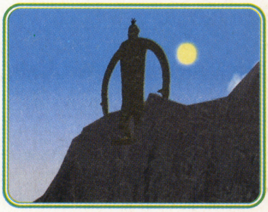
⇦陸地にいっぱいある木をどんどん運んで、水辺に緑の楽園を作っておこう。



⇦島民たちとの楽しいひとときも、そろそろ終わりを迎えようとしている。

夕 そろそろ１日の終わり

夕焼け空になると、まもなく島民たちは食事を始め、寝てしまう。そうなると、巨人が何かをしても、喜んだり嫌がったりしなくなってしまうぞ。島民たちの夕食は、お別れの合図でもあるんだ。やり残したことがないか確認しよう。



⇦夕日をながめる巨人と、集まってくる島民たち。そろそろお別れの時間だ。

だんだん動かなくなる

あたりがますます薄暗くなってくると、巨人の動きが少しずつゆっくりになってくる。そして音楽が変わったら１日の終わりだ。巨人の寿命は１日で、毎日新しい巨人に生まれ変わるため、その日の巨人はこれでお別れとなる。巨人の作った集落などはそのままで、次の日新しい巨人に引き継がれるぞ。ただし、その日どんなに巨人が大きくなっていたとしても、次の日やってくるのは一番小さい巨人となるんだ。最後のお別れに、島民が手をふってくれるぞ。



⇦あたりが薄暗くなってくると、巨人の動きはスローモーションのようになる。



⇨とうとうお別れ。この巨人はさよならだけど、また新しい巨人が来るよ。

夕

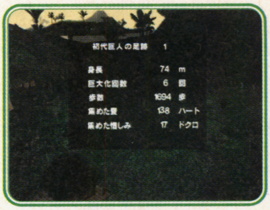
1日の成果と島民の評価

最後に、巨人がその日作った集落の様子が流れるのをバックに、巨人の1日の成果が表示される(P37参照)。これで、自分が1日どんなことをして過ごしたかがわかるんだ。その後、ゲームデータが自動的にセーブされて、次は島民たちの巨人に対する評価が表示される(P 53参照)。そして最初のメニュー画面に戻るぞ。

さて、これで最初の1日は終了だ。ここから先は、集落を育てるも、破壊するも、放置するも、すべてプレイヤー次第。コツコツ育てていきたい人は、次の中級編、何か変わった遊びをしたい人は上級編を読んで、それぞれの楽しみ方を見つけてね。



夜



1日の成果は、変わった項目も多い。これで何かを目指すのもいいかも。



島民の評価は、けっこうキビシイぞ。いい評価のためにがんばろう!



どんどん沈んでいく太陽。これを見る巨人はどんな気持ちなのか?

巨人の寿命がきて終了。次の日、新しい巨人が島へ　◎そしてくり返し

やってみました! このゲームの目的って?

このゲームは、本当に毎日を好きに過ごしていいんだけど、目的がまったくないわけではないぞ。P95にもあるけど、ちゃんとエンディングだってあるしね。でも、楽しみ方は人それぞれ。必ずしもエンディングを見るだけがこのゲームの目的ではないんだよ。1日中火山で遊んでもいいし、1日中昼寝してもいい。また、1日中世界の果てギリギリを歩き続けてもいいし、尻滑走にすべてをささげてもいい



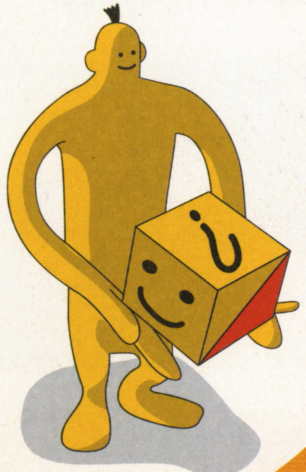
何をするのも、プレイヤーの自由。どうする?

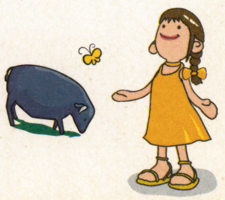


1日中尻滑走のコース作りに熱中するのも楽しい。



中級編
ちゅうきゅうへん





巨人の章

きょじんのしょう

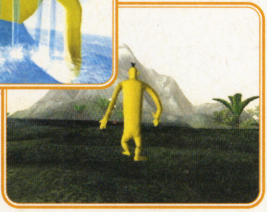
巨人っていったい何だろう、巨人はどこから来るんだろう。ここでは、そんな巨人の具体的な行動の解説から、誰も知らないドシンとジャシンの秘密まで、たっぷり教えちゃうぞ。これでみんなも巨人博士だ！

Q ギモンNo.8. 巨人はどこからやってくるの？

A 巨人は、毎朝海の果てからやってくるらしい。詳しいことは誰も知らないけれど、いつも朝になると同じ大きさの巨人が、いつのまにか上陸しているんだ。そして、夕日が沈むのとともに消えていく。やさしかったり、怖かったり、その表情はコロコロ変わるけど、本当は島民のみんなのために、いろいろがんばってくれているんだよ。



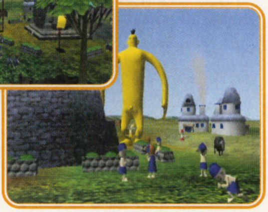
波間から、ザバーンっと出てくる巨人。ドンドン島に近づいていくぞ。



巨人は毎朝バルド島にやってくる。その本当の目的は誰も知らないのだ。



島では、島民たちが、歌ったり踊ったり、いろんなことをしている。



よーく聞くと「ドッシン、ドッシン」って歌っているように聞こえてこない？



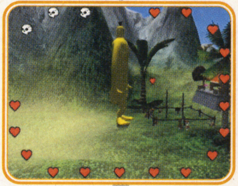
ギモンNo.

9. 巨人はどうやって大きくなるの？

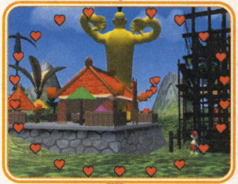
A 朝やって来る巨人は、いつもとっても小さいけれど、島で1日過ごすうちにどんどん大きくなるんだよ。島民の愛の証であるハートマークを集めるか、逆に憎しみの心であるドクロを集めるかして、ドシンカウンターという巨大化のためのゲージを満たしていくんだ。どちらかが21個たまると1回大きくなるよ。また、ドシンがドクロを集めても普通に大きくなるぞ。どちらを集めて大きくなっても、何も違いはない。



島民にやさしく接するドシン。島民も嬉しそうにハートを出してくる。



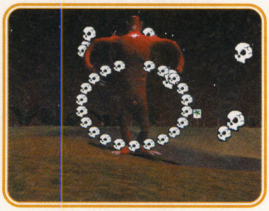
ハートは右回り、ドクロは左回りにたまるぞ。



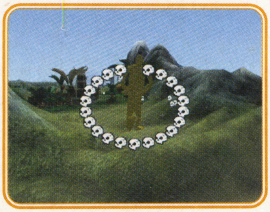
先に21個集まった方のパワーで、巨人が大きくなっていくんだ。



側に立っただけでハートをいっぱいもらうドシン。みんなの人気者だね。



ジャシンが来ると、悲鳴を上げてドクロを出す。かなり怖がっているぞ。



ジャシンで悪さをしすぎると、ドシンまでもが嫌われ者になっちゃう。

どんどん大きくなります!!



Q ギモンNo.10. ドシンって、どんな巨人？

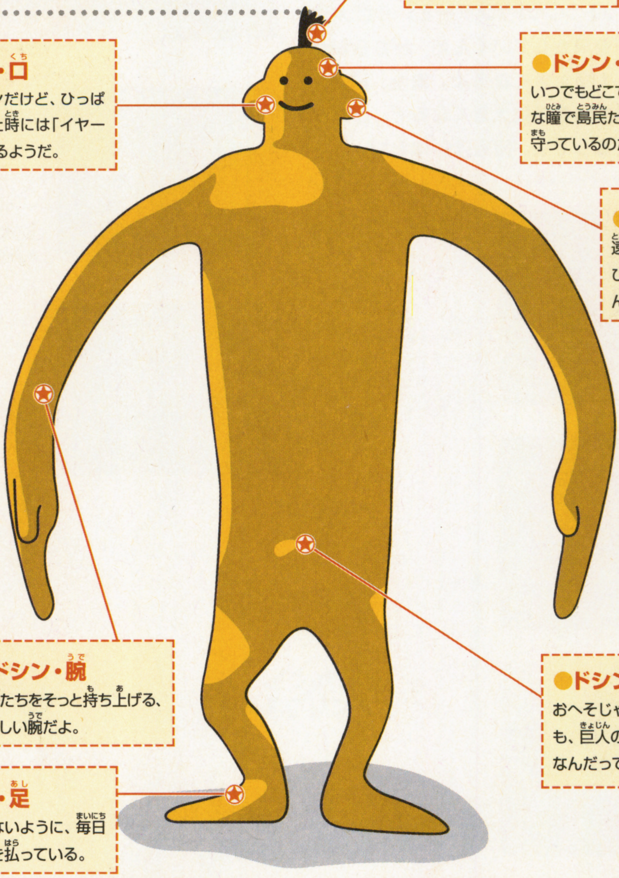
A 黄色い巨人・ドシンは、いつでもバルド島の島民たちのために、いっしょうけんめい働いてくれる。でも、ときどき何もしないでボーっとしていることもあるさ。

●ドシン・髪
とってもキュートな髪。ぽわぽわしていて、さわってみたくなっちゃうよね。

●ドシン・口
無口なドシンだけど、ひっぱりに失敗した時には「イヤーン」と言ってるようだ。

●ドシン・目
いつでもどこでも、このつぶらな瞳で島民たちをやさしく見守っているのだ。

●ドシン・耳
遠くにいる島民の呼びかけにだってきちんと応えるぞ。



変

●ドシン・腕
島民たちをそっと持ち上げる、やさしい腕だよ。

●ドシン・ヘンポ
おへそじゃないらしい。何でも、巨人の力がわいてくる源なんだって。

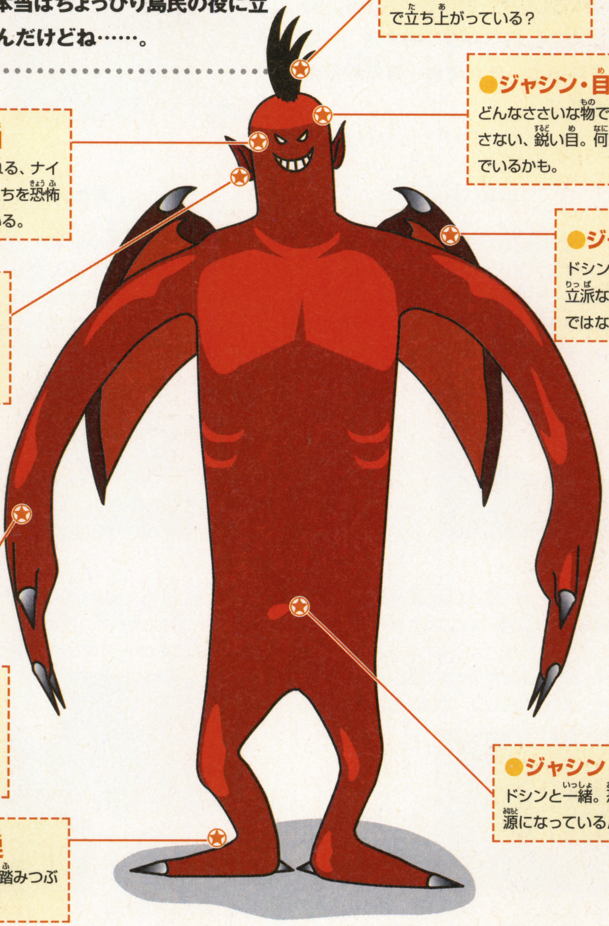
●ドシン・足
島民を踏まないように、毎日細心の注意を払っている。



Q ギモンNo.11.

ジャシンって、どんな巨人？

A 破壊大好きっ子の赤い巨人、ジャシン。いつでも何かを壊しては、島民たちに嫌われる。でも、本当はちょっぴり島民の役に立ってたりもするんだけどね……。



●ジャシン・髪
バリバリのスタイルは、怒りで立ち上がっている？

●ジャシン・目
どんなささいな物でも見過ごさない、鋭い目。何かを企んでいるかも。

●ジャシン・口
不敵な笑みがこぼれる、ナイスガイな口。島民たちを恐怖のドン底へ導いている。

●ジャシン・羽
ドシンにさえない、立派な羽。天使の羽ではないね。

●ジャシン・耳
都合の悪いことは聞こえない。島民たちの声も届かないの？

身

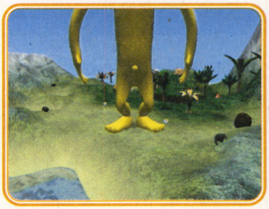
●ジャシン・腕
ありとあらゆるものをガンガン壊す、たくましい腕。

●ジャシン・ヘンポ
ドシンと一緒。恐ろしい力の源になっているんだ。

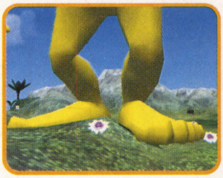
●ジャシン・足
次々と島民や建物を踏みつぶす、イカス黄金の足。

Q ギモンNo.12. 小さい巨人と、大きい巨人の違いを知りたい

A 巨人は最初小さいけれど、1日の間にどんどん大きくなっていく（P80を参照）。一番大きい巨人と一番小さい巨人は、操作する時にどんなところが違うのかを、行動別に比較してみよう。それぞれ、長所短所があるのがわかるぞ。



巨人の大きさによって、同じ行動でもいろんな差がでてくるんだよ。

	小さい巨人	大きい巨人
歩く	小さいので移動速度はとても遅い。しかも、地面がちょっとデコボコしてると、簡単にコケてしまうんだ。つまずいてコケそうになったら、コントロールスティックをガチャガチャ回してふんばろう。また、歩行中島民に当たっても、死なせることはほとんどないよ。  とにかくコケやすい。山地や海底に行くのはなるべく控えたほうがいいだろう。	身体が大きい分歩幅が広いので、移動速度はとても速い。デコボコ道もへっちゃら。でも、すべてが小さく見えて足もとがよくわからないんだ。そこにいる島民に足が触れただけで死んでしまうぞ。また、歩いている時に建物や島民に手が触れただけでも被害が出るよ。  集落では注意しながらすり足で歩かないと、島民を次々とふんじゃうぞ。
山を登る	巨人が小さいうちは、傾斜の急な場所がうまく登れない。途中まで登れても、すぐコケてすべり落ちちゃうぞ。切り立ったガケなどから落ちないように、注意して歩こう。集落を急な斜面のある山の上などに作ってしまうと、小さいうちは行けなくなってしまう場合も。  小さいと、ふもとをウロウロするだけで、さっぱり登れない。トホホ……。	大きいと、山なんかまったく気にせず登っていけるぞ。ただし、下りで勢いをつけすぎると、ふもとの集落につっこんでめちゃくちゃにする可能性もある。  こんな斜面も、あっというまにラクラク登っていくぞ。

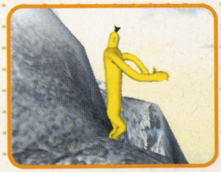


	小さい巨人	大きい巨人
持つ	小さいと、大きな物、重いものは持ち上げられない。木を持つ時も、やっと持っているという感じでプルプル震えているぞ。ただ、小回りがきくので、建物の隙間の木を抜いたり、島民がたくさんいるところからひとり選んで持ったりすることが可能なんだ。  ⇦ 木を持っただけで、ひざがガクガクいっている。重い物は持てないし。	大きい場合は、かなり大きな物でもひょいと持ち上げる。モニュメントだって運べるぞ。ただし、足もとの距離感が分かりづらく、狙った物をうまく持ち上げるのは至難のワザだ。しかも、持ち上げる動作で一歩前へ踏み出した時、そこにいた島民を踏む場合も。  ⇦ 木を軽々と持ち上げる。でも、なかなか狙った木をつかめなかったりするぞ。
アゲ・サゲ	小さい巨人のアゲ・サゲは、巨人の足もとを基準にすばやく上がったり下がったりするぞ。だけど、力の及ぶ範囲が狭いせいで、中心だけ集中してアゲ・サゲしてしまうためムラも多い。さらに、アゲ・サゲ自体の力が弱いから、土地を平らにするのは時間がかかるんだ。  ⇨ 大きい島などを作った時の微調整にはとても役立つ。	大きい巨人のアゲ・サゲは、威力が高く、力の届く範囲も広い。広範囲を確実にアゲ・サゲしていくよ。ただし、力の届く範囲が若干外側へドーナツ状に広がっているせいで、土地を高く上げた時に、中央にくぼみができてしまうのが欠点なんだ。微調整も難しいぞ。  ⇨ アゲの場合、中央にくぼみが。サゲは一気に下がるぞ。

Advice
>>>>アドバイス

上手な山の登り方

小さい巨人が山を登るのは難しいけど、どうしても登りたい時もあるよね。そんな時は、山に背を向ける形で、反対側を上げながらバックで進んでいこう。うまく足もとが上がって、登れるようになるぞ。



⇨ ゆっくりバックで少しずつ進んでいくのが、うまく登るコツなんだ。

Q ギモンNo. 13. 実際どうやって島を作るの？

A **巨人の操作や、大小による操作性の違いなどが分かってきたところで、実際に巨人のワザをどう使っていくのか、島を作る手順を追って説明していこう。ここでは、何もない海上に島を作って、そこに山や川を配置していく手順を、作業ごとにまとめているよ。どんな島を作るにも、これらが基本となるので、しっかり覚えておこうね。**

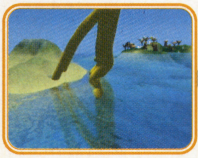
島を作る

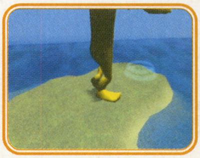
まずは、ひっぱりとアゲを活用してベースとなる島を大まかに作り、上の部分を平らにしてしまおう。海底を地上に上げるのと平らにする作業は大きい巨人で、細かく形を整えたりするのは、小さい巨人で行なうと効率がいいぞ。



大小の巨人を使い分けて、とりあえずこんな形の島を作ってみよう。







ひっぱりで海底を上げ、アゲで細部の形を調整、そして一気に平らにしよう。

山を作る

海に浮かぶ孤島は、集中豪雨などの災害が発生しやすい(P62参照)。それらを避けるためには、山を作って島全体を防護してやる必要があるぞ。山は大きい巨人のひっぱりとアゲで作ると、すぐにできて便利。ただし、1ヵ所だけ集中してアゲようとすると、一定のところから上がらなくなってしまうので、最初から横に長く作っていくこと。背の高い山をぽつんと配置すると、今度は竜巻が発生しやすくなるので、壁のように横に長い山を作ってやることで竜巻も防げるんだ。



高い山がひとつだけ立っているのは、防災上あまりいいとは言えない。



横に長く作るのは大変だけど、防災的にもとってもいいんだ。がんばろう。



川を作る

島には、木がないと何もできない。その木を長持ちさせるために、川や池などを作る必要があるんだ(P57～58参照)。川の作り方は、サゲで地道に作ってもいいけど、ジャシンの衝撃波が便利だよ。池は地面を下げれば作れるぞ。



川を作るのは大変そうだけど、ジャシンになると割と簡単に作れるよ。



まずジャシンに変身して、川を作りたい場所の水辺へ行く。島より少し手前に立つといいぞ。



そして衝撃波をガンガン撃ち込む。これで、炎が地面を削っていくんだ。



あっというまに、川の完成。ジャシンだって島民の役に立っているんだ。



ジャシンの力でみるみる川ができていくんだ!!

やってみました! ちなみに何もしないと

これまで、いろいろなことを試してきたけど、じゃあ反対に何もしないでいたら、巨人はどうするのかな？　試してみたら、少しの間そのまま立っていて、そのあと座ってしまったよ。さらに、まわりに建物などがない広い場所で試してみたら、今度は寝ちゃったんだ。これらは、コントロールスティックを動かせば、もとの立ちポーズに戻るぞ。ちなみに、海で眠ってしまったらソドルに怒られちゃった。



ちょこんと座るドシンがなんとも愛らしいね。



寝姿ドシン。ちなみにジャシンでも同じだったよ。

Q ギモンNo.14. アゲ・サゲのコツを知りたい

A **巨人のもっとも基本的な能力がアゲ・サゲなんだけど、これをさらに上手に使うコツを伝授しよう。これはジャシンでも同様に使えるよ。島を作る時も、災害のあとの復旧も、集落をさらに発展させるためにも、覚えておいて損はない。ちなみに、地面を平らにする能力を使うためには、あらかじめ巨人を５回以上大きくしておく必要があるぞ。**

●アゲの場合（X、A＋コントロールスティック）

アゲの基本は、一点だけを集中して上げない、ということだ。まず中心となる部分をひっぱり上げたら、そのまわりを円を書くように上げていくとキレイにバランスよく整えることができるぞ。大きな島を作る時も、徐々に円を外側へ広げていくように上げてやれば、表面も割と滑らかになって、あとで平らにする時にも、断然作業がしやすくなるんだよ。



アゲは、まずはひっぱりで大まかに上げよう。

小刻みにアゲを使って、まわりを調整しよう。

●サゲの場合（Y、B）

サゲは、まずＹボタンのサゲとジャンプの違いを理解しておこう。Ｙボタンのサゲは、巨人の前方がどんどん下がっていくのに対し、ジャンプは、巨人を中心に円を書くように下がるんだ。平らにする能力が使えない小さい巨人のうちは、上記のアゲのコツを使って上げた土地を、ジャンプで下げてやると、割とキレイに整うぞ。試してみてね。



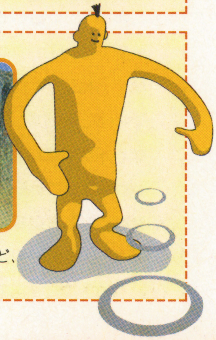
Ｙボタンのサゲは、前方が極端に落ちるんだ。

ジャンプで下げたあと、Ｙボタンで微調整だ。

●そして平らに（X＋Y）

デコボコの土地を平らにするのは、巨人の能力のうち土地を開拓するのにもっとも活用したい能力だ。これは、５回以上大きくならないと使えないが、P88～89を参考にして、毎日早めに大きくなっておけばいい。平らにする基準の高さは、つねに巨人が立っている足もとの高さなので、足もとが他の場所より高くなっている場合は、うまく使えないよ。





巨人が大きければ大きいほど、幅広く平らにすることができる。



ギモンNo.

Q15. 1日が終わるとどんなことがわかる？

A さて、バルド島で1日過ごしたあとは、夕日が沈むのとともに、その日の巨人の行動や島の様子が表示されていくぞ。巨人の足跡では、巨人が1日何をしていたのか、島への影響では、その巨人の行動が島にどんな影響を及ぼしたかが分かるんだよ。



自分が何に熱中したかが分かる。ちなみに今回は昼寝に終始した1日……。

巨人の足跡

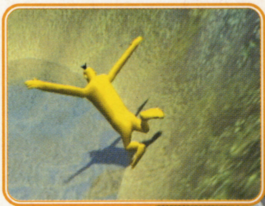
- 身長
- 巨大化回数
- 歩数
- 集めた愛
- 集めた憎しみ
- 抱いた人間の数
- 持った木の数
- 踏んだ人間の数
- 開けたボックスの数
- 壊した建物の数
- 転んだ回数
- ふんばり成功回数
- ジャンプ回数
- 最長尻滑走
- 昼寝した時間
- 地面をアゲた時間
- 地面をサゲた時間
- すり足した時間
- 空を飛んだ時間
- 水にひたった時間

島への影響

- 現在の人口
- 現在の建物の数
- 現在のモニュメント
- 新しく生まれた木
- 現在の陸地の面積
- 本日の埋め立て面積
- 現在の海の面積
- 本日の水没面積

1日の行動をチェック

これを見て、自分の行動が島にどんな影響を与えているのかチェックしておこう。例えば、踏んだ人間の数が多ければ、現在の人口が減るし、地面を下げてばかりいたのなら、現在の陸地の面積は少なくなっていることだろう。なかには水にひたった時間とか、最長尻滑走とか、土地の造成には関係ない行動ばかりが目立つ人もいるかもしれない。でも、それもこの『巨人のドシン』の遊び方のひとつなんだから自由に楽しもう。



転んだ回数なんか数えられているなんて……。ちょっとはずかしいかも。



誰もが、一度やったらハマる尻滑走。P90も参考にして、みんなもやろう!

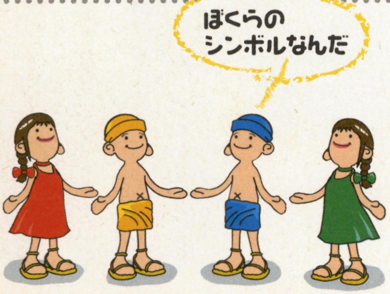
モニュメントの章

モニュメントのしょう

バルド島の島民たちの集落で始まる一大イベント、それがモニュメントの建造だ。でも、モニュメントを建造するまでにはさまざまな条件が必要なんだよ。そんなモニュメントに関するギモンにみんな答えるぞ！

Q ギモンNo.16. モニュメントって何だろう？

A モニュメントとは、バルド島に住む島民たちにとってシンボル的な存在だ。彼らはモニュメントを建造するために集落を発展させていくといっても過言じゃない。そのため、モニュメントの建造が終わると、その集落の発展はそこで止まってしまうんだ。





ある程度、集落が発展すると、島民たちはモニュメントの建造を始めるぞ。



島民たちの最終目標であるモニュメント。集落にたったひとつのシンボルだ。



Q ギモンNo.17. モニュメントは、どうやって作るの？

A モニュメントを建造するには、とにかく集落を発展させることが大事なんだ。集落がある程度発展すると、島民たちは花(P58参照)を要求して建造を始めるぞ。



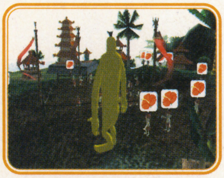
モニュメントの建造には花が不可欠。要求されたら、すぐに花をあげよう。



花がある場合の建造風景。どんなモニュメントが完成するのか楽しみ。

ギリモニュメントにしないために……

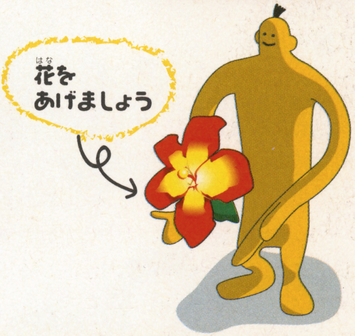
島民は花をあげないと、どんな種族でも平型ドルメンと呼ばれる味のないモニュメントしか建てない。そのため、モニュメントの建造が始まったら、必ず花を持って来てあげよう。



花を要求する島民。この要求を無視することもできるけど……。



花をあげないと、どんな種族もこんな形のモニュメントになっちゃう。



Advice ››››アドバイス

モニュメントを作る場所

モニュメントを建造する場所は最初から決まっている。それは集落の地面を見れば、あらかじめ知ることができるぞ。集落の中の地面が、その種族の色に染まっている土地がモニュメントを建てる場所なんだ。そのため、モニュメントの建造が始まるまでに、色のついた土地を平地にして、モニュメント建造に備えよう。



地面の色の違いが分かるかな？ ここにモニュメントが建つんだ。

Q ギモンNo.18. モニュメントにはどういう種類があるの？

A 島民が建造するモニュメントの種類は全部で17種類もあり、種族によって建造する物が決まっている。また、色の違う島民どうしを同じ集落に置けば、それぞれ違ったモニュメントを建造するぞ。さらに、巨人が島民に嫌われていると、同じモニュメントでも少し違う形のモニュメントになるよ。

マメ知識：
ドルメンとは、ケルト語で巨大な石で作ったお墓を意味してるんだ

●●●●……モニュメントを建てる種族の色
♡は好かれている時、㊀は嫌われている時

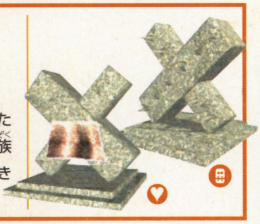
平型ドルメン

島民の花の要求に応えないと、こんなどうでもいい形のモニュメントを建造することになる。



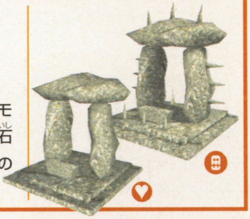
● X型ドルメン

字型に石を組み上げたモニュメント。赤い種族単独で建てることができるモニュメントだ。



● 門型ドルメン

青い種族だけで建てるモニュメントは、大きな石を積み上げていて、門のような形をしている。



● 穴あきドルメン

石をくり抜いた形のモニュメントは黄色い種族だけで建てられる。まるでドーナツみたい。



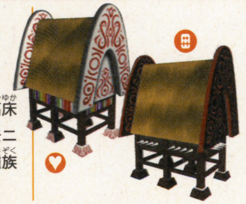
● 柱型ドルメン

石の柱に丸い石の玉を乗せたような形のモニュメントは、緑の種族だけで建造できるぞ。



●● 集会所

主に木を利用した、高床式住居のような形のモニュメント。赤と青の種族が協力して建てるぞ。



●● 噴水

赤い種族と黄色い種族が交流して集落を作ると、円形の噴水のモニュメントを建造してくれる。





物見塔

高い塔のような形をしている、赤の種族と緑の種族が協力して建てるモニュメントだ。



墓碑

黄色い種族と青い種族が交流して建てるモニュメント。ツボのような形をしているがお墓なんだ。



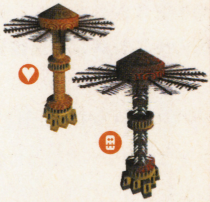
モアイ

巨大な石に顔を刻み込んだモニュメント。これは青い種族と緑の種族がいる集落で見られるぞ。



トーテムポール

木の柱のようなモニュメントのトーテムポールは、黄色い種族と緑の種族が協力して建てるぞ。



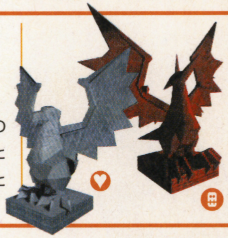
木象

赤と黄と青の、3つの種族が交流すると建造するモニュメント。象を模した巨大な建造物だ。



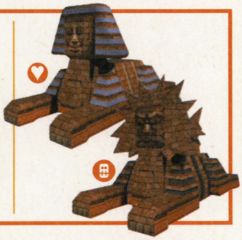
大鷲立像

羽を広げた勇ましい鷲のモニュメント。赤と緑と青の種族が交流することによって建造するぞ。



巨大犬座像

赤と黄と緑の種族がいる集落で建てられるモニュメント。スフィンクスのような形をしているね。



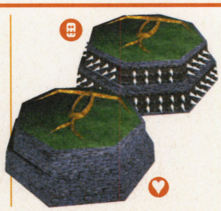
ピラミッド

神秘的な雰囲気を持つピラミッドは、黄色と緑、そして青の種族が交流すると建造されるんだ。



地上絵

この地上絵は、赤と黄と緑と青、島の全部の種族が交流しないと建てられないモニュメントだ。



バベルの塔

平型を除く15種類を完成させると、次に建てるモニュメントは必ずバベルの塔になるんだ。





Q ギモンNo.19. 今のとは別のモニュメントを作らせたい

A 色の違う島民をつれてきてからモニュメントを破壊するか、巨人に対する感情を好きから嫌いに、またはその逆にすると、別のモニュメントを作り始めるぞ。

嫌われないようにモニュメントを移動

モニュメントを破壊しなくても、今のモニュメントをこっそり別の場所に移動させれば、島民に嫌われずに新しい物を作ってもらえるぞ。また、ギモンNo.90（P88）のワザを使えば、簡単に嫌われ状態から好かれた状態に変わるよ。



島民たちが寝ている時間にモニュメントを移動させれば、嫌われないですむ。



種族を交流させればモニュメントも変わるぞ。積極的に交流させよう。

Q ギモンNo.20. モニュメントを破壊するとどうなるの？

A 巨人がモニュメントを破壊してしまうと、当然ながら巨人は島民から嫌われてしまう。その後、島民はまた新しいモニュメントを作り始めるぞ。ただし、建っていたのが味のないモニュメントの場合、少し移動させて色のついた土地からずらすと、島民がジャマに思い始めるんだ。それから壊してやると、逆に島民は喜んでくれるぞ。



島民のシンボルを壊すわけだから、嫌われるのは当然の結果でしょう。



壊すモニュメントが味のないモニュメントの場合、逆に喜ばれることも。



Q ギモンNo. 21. モニュメントがなかなか完成しない時がある

A 島民がモニュメントを建て始めても、建造途中の状態からなかなか完成しないのには、いくつか理由があるんだ。まずひとつは、建築現場の周辺に木が少ないということ。この場合、建築現場の周辺に木を植えてやることで解決できるぞ。また、囲いの中に木や建物など、ジャマなものがある場合も完成しないので、それらを別の場所に運んであげよう。



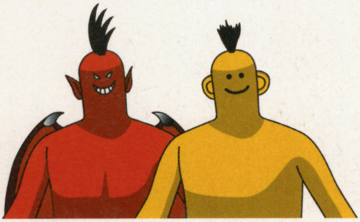
周囲に木が少ない場合、建造中のモニュメントの周辺に木を植えてあげよう。



ジャマになるものが囲いの内側にあっても、持ち上げて運ぶことができるんだ。

Q ギモンNo. 22. 全部のモニュメントを集めるとどうなる？

A 味のないモニュメント以外の15個を集めると、次に建造されるモニュメントは必ずバベルの塔になるんだ。それが完成すると、バルド島に異変が……。





16個目のモニュメントであるバベルの塔。そして、これが完成すると……。



天変地異が起こり、最後のシナリオが始まる……。ゴールは近いぞ！

島民&動物の章

とうみんアンドどうぶつのしょう

南国の小さな島、バルド島にはさまざまな住民、そして動物たちが暮らしている。彼らはどんな生活をしているのか？　どうしたら集落が発展するのか？　などなど、島民と動物に関するギモンを集めてみたよ。

Q ギモンNo.23. 島民て、どんな人たち？

A **バルド島には、最初から数人の島民が暮らしているんだ。1ヵ所に男女ひとりずつが一緒にいて、そんな場所が全部で4ヵ所ある。その他、マップの右下に男がひとりでいる場所があるので忘れないでね。この計9人が、最初からいる島民だ。最初はこれらの島民に、家を建てるなど、集落を発展させる手伝いをすれば、人も自然に増えていくぞ。**



おそらく最初に出会うであろう赤の種族。最初は男と女のふたりしかいない。



家が建つと、島民は自然に増えていくぞ。ドンドン発展させていこう。

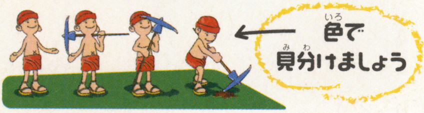
島民の様子





Q ギモンNo. 24. 島民は1種族しかいないの？

A バルド島で暮らす島民はひとつの種族だけではなく、４つの種族が存在しているんだ。種族によって赤、青、黄、緑と４つの色で分けられているので、簡単に見分けることができるよ。種族によって建てる建物の種類が変わったり、異なる種族を同じ集落に置くことで新たな文化を築いたりするので、いろいろと積極的に試してみよう。



島民の種類



Q ギモンNo. 25. 島民の１日のスケジュールを知りたい

A 島民は基本的に、午前中と午後は家を建てたり家畜を増やしたりと、いろいろな仕事をしているんだ。でも、昼と夕方、急に寝てしまうこともある。もしかしてお昼寝タイム？　また、お昼と夕方にはちゃんと食事の時間もある。そして日が暮れると、動かなくなる巨人に手をふってお別れをする。これが島民の基本的な１日のスケジュールだ。



◀ほとんどの島民は1日中働いている。バルド島の島民は基本的に働き者なんだね。



◀突然寝てしまう時間があるぞ。急に動かなくなるから踏まないようにね

Q ギモンNo.26. 彼らに好かれるには、どうしたらいいい？

A 島民たちに好かれるためには、集落を発展させようとする彼らの手助けを積極的にすればいい。島民の手助けをしてあげれば、彼らはハートを出して喜んでくれるぞ。

島民の要求に応えてあげよう…………

彼らが出す要求は“欲求アイコン”として表示されるので、それを見て適切な対応をしてあげれば、島民は巨人を好きになってくれるんだ。何度も要求に応えてあげていれば、そのうち島民と会っただけでハートをくれるぞ。



ハートは愛情のしるし



島民に好かれているとハートを出して、巨人への愛情を表現してくれるんだ。

Q ギモンNo.27. 彼らに嫌われるには、どうしたらいいい？

A 島民に嫌われるためには、せっかく建てた建物を壊したり、大きくなって島民を踏みつぶしたり、集落から島民をひとり連れ去ったり、嫌がられることをすればいい。

ジャシンになって破壊、破壊！…………

簡単に嫌われるためには、ジャシンに変身すればOK。ジャシンなら集落に近づいただけでドクロを出して抗議してくるんだ。ジャシンの状態で集落に対して破壊の限りをつくせば、あっという間に島民に嫌われちゃうぞ。



ドクロは憎しみのしるし

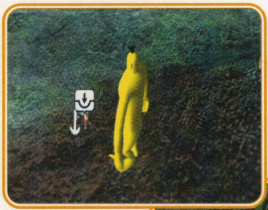


ドクロは憎しみを表しているんだ。悪の限りをつくせば、すぐに嫌われるぞ。

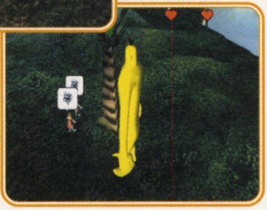


ギモンNo.28. 島民の要求には、どんな種類があるの？

A 島民たちが、自分たちの集落を発展させるために、いろいろなことを巨人に要求してくるが、その要求は"欲求アイコン"として画面に表示されるんだ。欲求には以下の５種類があり、それぞれのアイコンには異なる意味があるので、ここでキチンと覚えておこう。これらの要求に応えないと、集落を発展させることができないぞ。



アゲ・サゲの要求を満たしてやり、デコボコな土地を平地にしてあげよう。



集落が発展してくるとジャマな建物が多くなり、これを出すことが多くなる。

欲求アイコンの種類


島民が、矢印の付近の地面を上げてほしい時に出すアイコン。


島民が、矢印の付近の地面を下げてほしい時に出すアイコン。

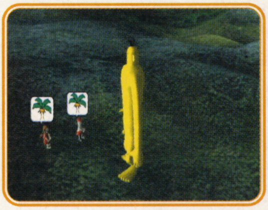

島民が、その周辺に木がほしい時に出すアイコン。別の場所から持ってこよう。


島民が花をほしがっている時に出すアイコン。花を咲かせてあげよう。


島民が、その場にある建物などをジャマに思っている場合に出すアイコン。

ギモンNo.29. 島民の要求を無視したらどうなる？

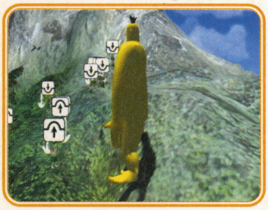
A 島民の要求を無視することもできるけど、その場合は島民に嫌われることを覚悟しよう。また、それ以上の発展がないことも覚えておくといいぞ。ちなみに要求を無視しても、それが満たされるまで、島民たちはいつまでも辛抱強く要求を出し続けるんだ。



要求を無視しても、その要求が満たされるまで、島民は要求を出し続けるぞ。

Q ギモンNo. 30. 上げと下げを同じ場所で要求されたら？

A ゲームを進めていると、たまに島民がほぼ同じ場所で上げと下げを出している場合があるよね？　これは、その場所を平地にしてほしい、という合図なんだ。この場合、土地を平らにすることができない小さい巨人だと、満足させるのは難しい。ただし、わざと平地にしないで要求どおり上げ下げを繰り返し、ハートをかせぐ手もあるぞ。



ほぼ同じ場所で上げと下げの要求が出ることは、山地などでよくあるのだ。



平地にしないように要求を満たしていれば、簡単にハートをかせげるぞ。

Q ギモンNo. 31. 島民が建物を建てるのに必要な物は？

A 島民が建物を建てる場合、まずは木が必要となるので、集落の周辺に木を植えてあげよう。また、島民は建物を平地に建てたがるので、集落の周辺を平地にしてあげよう。



家を建てるのには、まず木が必要になるので、集落の周辺に植えてあげよう。

木がないと長持ちしない

建物にも寿命があり、木を側に植えずにほうっておくと、だんだん崩れてくるぞ。それを食い止めるためには、やっぱり木が必要になるんだ。そのため、木は枯れる前に植え替えるなど、つねに気をつけていないといけないぞ。



建物は平地に建てるのがいちばん。集落の周辺に平地を多く作ってやろう。



ギモンNo.
Q32. 建物には、どんな種類があるの？

A 島民が建てる建物には家や市場、そしてモニュメントなど、実にいろんな種類があるんだ。また、種族によって同じ家でも形が違うなど、バリエーションがあるぞ。



◀普通の家でも、建てる種族によって外観が変わるなど、建物の種類は多いんだ。

島民の感情によって変化する

巨人が嫌われていると、島民は武器や壁など、巨人に対して攻撃的な建物を作る場合もあるんだ。さらに、モニュメントもトゲトゲしい物になってしまうぞ。このように、巨人に対する島民の感情の違いでも建物が変わってくるんだ。



▶島民の巨人への感情の違いによって、とても珍しい建物を建てることもあるぞ。







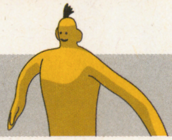








島民の種類や、その時の感情によって
さまざまに変化していく町並み



ギモンNo.33.
島民は食事をしてるんですか？

A 島民は食事の時間になると、怪しい肉を食べているんだ。また、家畜のまわりに集まって食事をすることもあるぞ。ちなみに、囲まれた家畜は消えてしまう……。

昼と夕方が食事タイム

島民の食事の時間は、太陽が真上に昇った時と、太陽が沈んであたりが暗くなってきた夕方の2回。この時間にみんなで肉塊を食べているんだ。ちなみに、青の島民がブタ、赤がヒツジ、緑がウシ、黄がニワトリを食べているぞ。



家畜の周辺で食事をする島民たち。まさか、家畜を直接食べてるんじゃ……!?

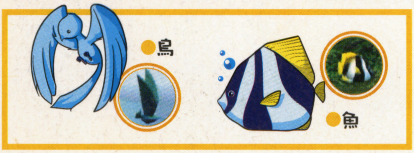


まるでマンガみたいな肉を喰らう。肉ばかり食べてるけど、肉が主食?

ギモンNo.34.
島に生息する動物の種類を知りたい

A 野生の生き物は鳥と魚の２種類、島民が育てている家畜にはウシ、ブタ、ヒツジ、ニワトリがいて、４色の種族が交流を持つとウマがどこからともなく現れる。

野生の生き物



家畜





Q ギモンNo. 35. 家畜はどうすると増えるの？

A 島民が何かを建てる時、囲いだけの柵のような物を作ることがあるよね。これが家畜を育てるための建物だ。これが増えれば、家畜はドンドン増えていくぞ。でも、この囲いを島民は水辺に作ることが多いんだ。そのままだと水に浸かって壊れてしまうことが多いので、囲いを見つけたら、なるべく水辺から離れた場所に移動させてやるといいぞ。



この囲いが増えると家畜も増えるんだ。家畜を飼うための柵らしいね。



囲いは、なぜか水辺に作ることが多い。水辺から離さないと水没するかも。

Q ギモンNo. 36. 集落を作るにはどうしたらいい？

A 島民の男女が出会うと、その出会った場所が集落の中心となってドンドン発展していくんだ。男と女であれば、ちがう種族の男女でも大丈夫。ちゃんと集落になるぞ。

他の集落と距離をおくこと

男女が出会った場所が、他の集落と離れていれば集落になるぞ。でも、海の近くや山の頂上で出会うと平地が少ないために、なかなか集落が発展しないんだ。そのため、なるべく広くて平地が多い場所で出会えるように調整してあげよう。



新しい土地で男女が出会うと、その場所を中心に集落が発展していくぞ。



男女が出会うと土地の色が変わるぞ。そして、そこにモニュメントが建つんだ。

Q ギモンNo.37. 集落を発展させるにはどうしたらいい？

A 集落の発展には、積極的に島民の要求に応えるのが第一だ。要求に応えると同時に、木を植え替えたり、集落の周辺を平地にするなど、やることはたくさんあるぞ。

発展が止まってしまう？

モニュメントを建てると集落の発展は止まってしまうんだ。でも、その集落をもっと発展させたい場合は、モニュメントを壊したり移動させればいい。すると、新たにモニュメントを建てるまで、集落をさらに発展させようとするぞ。



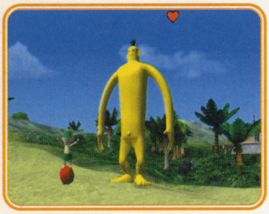
⇦島民の要求以外にも、人や木を提供することで、ますます集落は発展するぞ。



⇨最後の建物であるモニュメントが完成すると、集落の発展はそこで止まるんだ。

Q ギモンNo.38. 仕事をしていない島民がいるけど……

A 働いている島民の中で、ひとりで遊んでいる島民を見かけたことはあるかな？これは「遊び人」と呼ばれる島民で、どうやっても仕事をしてくれない島民なんだ。ちなみに、遊び人を他の集落に連れていくと大ブーイングを受けるぞ。そんな、何の役にも立たないと思われていた遊び人に隠された秘密があったのだ！(P68参照)



⇦仕事もしないで1日中何かで遊んでいる島民。彼がウワサの遊び人だ。



⇦他の集落に追放してもいいが、連れていった集落からは嫌われてしまうぞ。



Q ギモンNo.39.

1日の終わりに出る言葉の意味は？

A バルド島での1日が終わると、その日の巨人の行動に対して、島民たちはいろんなメッセージで評価してくれる。このメッセージは5項目あり、それぞれの項目に30種類ものメッセージが用意されているんだ。メッセージは1日の巨人の行動を総合的に評価して決定している。各項目の計算式の結果が表の左側の数字に対応しているぞ。



ジャンプしたリズッコケたりと、巨人の行動はすべて島民に見られているぞ。

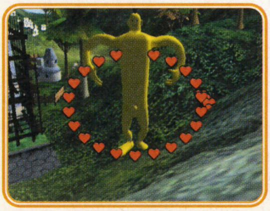


上から、身長愛、人間愛、自然愛、散策愛、行動愛の順に表示されている。

身長愛

身長愛＝身長÷4＋(ハート＋ドクロ)÷20

身長愛は、その名のとおり巨人の身長に対して評価される項目で、巨人が大きくなればなるほど、島民は驚きの評価をしてくれるんだ。計算式にもあるように、島民から受け取ったハートとドクロの数が重要なんだけど、例えばドクロだけを吸い込んで大きくなったとしても、かなり好印象な評価をしてくれるぞ。



ハートとドクロをドンドン集めてグングン大きくなって島民を驚かせよう。

1	シーン…
6	チイサナ キョジン デスナ
11	チッチェー　チッチェー　チッチェー
17	アダナ ハ ボール クン カナ？
24	コレデモ キョジン カイ？
27	カベ ノ ツチ デモ クッテタンジャナイノ？
30	キタイ ハズレ ノ オオキサ ダッタヨ
33	モット キノコ ヲ トリマショウ
36	テレビデ ミルヨリ チイサイナ…
39	キョジンッテ アンナ サイズ ナノカナ…
42	エ、キョジンノ ハンシン？
45	ナントモ イエナイ
48	キョジンッテ ナンダロネ
51	ニクタイビ オシイ
54	シンチョウ ヲ ゴマカシテナイ？
57	マ、コンナモンデショ
60	デカイ デカイ デカイ デカイ
63	ワーオ ビッグ！
66	オオモノ ニモ ホド ガ アルヨ
69	エンキンホウ ガ クルイソウ ダ
72	ヤマビコ デ イエバ ヤッホー デスヨネ
75	オオキケレバ イイッテモンサ
78	ズイブン オオキカッタ ヨネ
81	カミナリ ガ オチソウダヨ
84	ボクモ オオキク ナッテミタイナ
87	モウスコシ デ タイヨウ ガ ツカメタノニ
90	アタマ ガ ツカエマス
93	カオマデ イチマンコウネン アルネ
96	ナ ハ タイ ヲ アラワス
99	クモ ノ ウエ ニ アタマ ガ アッタノネ

人間愛

人間愛＝（持った人＋踏んだ人）×２

この人間愛は、島民に対する愛情を評価した項目だぞ。計算式にもあるように、持った人間と踏んだ人間が多ければ多いほど、高い評価になるんだ。例えば巨人が持った人の数がゼロで、そのかわり大勢の人を踏んでしまった場合でも、なぜか人間愛は高い評価になる。人間にかかわることが大事ということなのかな？



島民を持つだけでなく、踏んじゃった人の数も、評価の対象になっているよ。

1	ノー コメント
6	ボウクン ダネ
11	ミタラ ニゲル ヨウニ シテマシタ
17	サワラヌ カミ ニ タタリナシ
24	シンデ ホット シタ
27	テル ミー ホワイ?
30	ニンゲン ヲ カエセ!!
33	クッテモ イイ?
36	モット シンミ ニ ナッテクレヨ
39	ナメラレタ!
42	ヤサシク シテヨ!
45	オニイサン ト ヨンデ イイカ?
48	イイヤツ ダッタノカ　ワルイ ヤツ ダッタノカ…
51	ハイリョ シテクレテイタ ト オモウ
54	ムードメーカー ダッタヨネ
57	オモイヤリ トハ ヒト ヲ オモウ ココロ
60	ホントウ ノ キミ ハ ソンナンジャナイ ハズ
63	ノコサレタ ヒト ガ カワイソウダ
66	イツマデモ トモダチ デ イヨウネ
69	ダイスキ ヨ!
72	アイツ… ダレカニ ニテタヨネ
75	イイヤツ ダッタヨ
78	チュー シターイ!
81	オカーサーン!
84	ウチノムスメ モラッテクレ
87	カリスマ ダネ
90	スキダー
93	チュー シテモ イイ?
96	オトーサーン!
99	ワン ラブ

自然愛

自然愛＝持った木÷５＋新しく生まれた木÷５

自然愛は文字どおり、どれだけ自然を愛したかが評価される項目なんだ。巨人の行動の中で、この項目に関係する行動は、持った木の数と新しく生まれた木の数。木を持てば持つほど、新しく木が生まれれば生まれるほど、この評価が高くなるぞ。集落の発展のため、一生懸命に働けば、かなり高い評価になるんじゃないかな。



この評価を上げるには、自然を愛する心が必要だ。もちろん愛情もね。

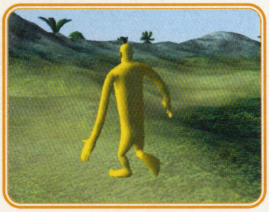
1	コンナ タイラナトチ ジャ スキー デキナイヨ
6	オゾンソウ ガ タリナイ
11	ダイチ ニハ ムカンシン ナ ヤツ ダッタ
17	チュウイリョク ガ サンマン ダッタノカナ?
24	キホン デキテル?
27	イノリ ノ コトバ ガ オモイダセナイ
30	ヤマヲ コエラレナカッタ
33	モット ジメン ヲ アイシテホシカッタ
36	ウラヤマ デ マッテル カラ
39	マヨイナガラ シンデシマッタ
42	ソシテ マタ ヨルガクル…
45	キホン ガ ナッテマセンヨ
48	イッショウケンメイ デ アタリマエ サ
51	ワビ ト サビ ガ ワカルヤツ ジャッタ
54	シゼン ノ ホウソク ヲ ツカンデイタ
57	ツチ ニ カエレテ ヨカッタネ
60	ウチュウテキナ ダイコンラン ヲ マキオコシタ
63	トギスマサレタ オト ガ キコエル
66	マグママニア ダッタノカイ?
69	ホシクサ ノ ベッド デ ネタイヨネ
72	シゼン ノ レイ ガ シュクフク シテイル
75	ジンセイトハ イツモ ハカナイ モノ ヨノウ
78	スルドイ タイミング カンカク ダッタ
81	チカクヘンドウ マニア ダネ
84	ツライトキ ハ ヤマ ニ ノボロウ
87	ツチイジリ ガ トテモ スキダッタヨナ
90	アレ ガ カレノ ホントニ オモシロイ トコロ デシタヨ
93	レキシ ニ ノコル ギョウセキ ダ
96	チジク ガ カタムイタヨウ デスネ
99	アゲ サゲ ハコビ ノ ジンセイ ダッタ エライ!



散策愛

散策愛＝歩いた歩数÷40

巨人が歩いた歩数が評価に反映されるのが、この散策愛だ。高い評価を得るためには、バルド島の中をスミからスミまで歩き回らなきゃいけないね。でも、最高の評価の「タクサン　アルイタネ　オツカレサン」を見るためには、単純に計算して約4000歩も歩かなくちゃならないんだ！　1日で歩けるか試してみるといいぞ。



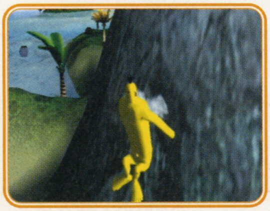
何もしないで歩いているだけで、島民は最高の評価をくれるようだ。

1	ゼンゼン アルカナカッタ ジャン！
6	ワイルドサイド ヲ アルケ
11	シュタイセイ ガ ナイデスネ
17	ホウコウオンチ ダネ
24	ヨツンバイ ニ ナッテミロ！
27	アンマリ オサンポ シナカッタ ノネ
30	カノジョ ト サンポシタラ モット タノシカッタノニ
33	オサンポ シタノカナ？ キモチイイノニ
36	コンド ハ イッショニ ツレテッテクレ
39	カレ ハ シンネン ヲ ツラヌケタノカナ？
42	マダマダ コレカラッテ トキニ…
45	ギョウチュウ デモ カッテ イタノ？
48	ソレガ ヤツノ アキレスケン ダネ
51	ホウロウ ノ ジンセイ ダッタミタイダ
54	ミエナイ モリ ガ ミエテクル…
57	ヤスミ ノ クニ ヘ…
60	サンポ サキ ハ ヤミノナカ ダッタ
63	アト イッポ ダッタノニ
66	ジャンプ ノ シスギデ イカスイ カイ？
69	ナニカニ トリツカレテイタ ヨウ デシタネ
72	リラクゼーション ダッタ
75	アシタカラ サビシクナル ナ
78	サンポズキ ダッタナ
81	セイシュン ヲ トウニュウ シテイタ
84	イイアセ カイテタネ
87	アシタカラ オレモ タビ ニ デヨウ
90	ロウハイブツ ガ カンゲン サレマシタ
93	ヨーク アルイテイタ ミタイダネ
96	イチオク カロリー ショウヒ シタ
99	タクサン アルイタネ オツカレサン

行動愛

行動愛＝(ジャンプ＋寝た＋アゲ＋サゲ＋すり足＋飛ぶ＋水にひたる＋尻滑走)÷800

土地のアゲ・サゲ、ジャンプ、水にひたるなど、巨人のいろんな行動が総合的に評価されるのが行動愛で、その行動をしていた時間によって評価が変わってくるんだ。中でも、評価される行動に「尻滑走」があるのがおもしろいね。集落の発展には直接の関係はない行動なんだけどなあ？



この評価は、集落を無視して巨人が遊べば遊ぶほど上がっていくらしい。

1	コワレテル コワレテル
6	イカリ ヲ コメテ コブシ ヲ フルエ
11	ケッキョク オマエ ハ ナニモノ ダッタノダロウ？
17	オレニモ ナニカ クレナイカ？
24	ナニカ クレ タノム
27	ドウテス コレカラ マジメニ…
30	ガンマハ ガ デテイタ！
33	カンセイ ノ タレナガシ ダネ
36	ワキ ガ アマカッタ ヨウジャナ
39	ハタラク ダケガ ノウ ジャナイノニ
42	キミ イジケテナイ？
45	カラダノ ミズヲ イレカエロ
48	オチツキ ガ アリマセンデシタ ネ
51	ダレカ オレノ ハナシ キイテヨ
54	ツメガ アマイノサ
57	タメイキ ヲ ツクノミ デ アリマス
60	オツカレサマデシタ ユックリ ヤスンデ
63	コノハノヨウニ ホンロウ サレタ
66	ツメタイ ノミモノ デモ ドウ？
69	アクシュ サレタラ ツブレチャウ！
72	ショウブ ニ デテタナ
75	マエノメリ デ イキテタネ
78	アタラシイ セカイノ キジュン ヲ エタ
81	キミノ テ ヲ ニギラセテクレ
84	アラ イイカゼ
87	ハート カラ オンガク ガ キコエル…
90	アバヨ オレタチノアコガレ…
93	オカゲ デ ヤルキ ガ ワイテキタヨ
96	オシイ キョジン ヲ ナクシマシタ
99	ヒカリ ニ ツツマレテル ミタイダ

＊自然の章

しぜんのしょう

建物を建てるために大事な木や、モニュメントの建造に欠かせない花など、バルド島の自然は、集落の発展に深く関係しているんだ。他にも山地や水辺の特徴など、バルド島の自然の秘密を解説しちゃうぞ。

Q ギモンNo. 40. 島の全体図は、最初どうなっているの？

A 右のマップが、ゲームスタート直後のバルド島の全景だ。土地のアゲ・サゲを使って、この島を島民たちが住みやすい楽園にしてあげよう。すべては巨人の行動しだいだ。



この島の地形は巨人の思いのまま。どんな形にだってできちゃうんだ。



●マップにある記号の見方

- △▲ 巨人の現在位置と向き
- 集落がある場所
- モニュメントを建造中の集落
- モニュメントがある集落
- ✕ 災害などが発生している集落
- 花がある場所

ギモンNo. 41. 木の増やし方を知りたい

A 島にはえている木を７本集めて、密集するように植えてみよう。集めた木は全部枯れてしまうが、新しく木が生まれるぞ。しかも、１本増えて８本となって生まれてくるんだ。これを繰り返せば、ドンドン木が増えるぞ。また、島民が踏みつぶされると徒花になるんだけど、その場合、翌日その花があった場所からも木が生まれてくるんだよ。



1ヵ所に木を7本集めよう。木は枯れてしまうけど、新しい木が生まれるぞ。



7本以上集めても、新しく生まれる木は8本だけ。まわりに木がないか注意。

ギモンNo. 42. 木が枯れるのは何とかならない？

A 残念ながら、木が枯れるのを防ぐことは不可能なんだ。そのため、木を長持ちさせる工夫が必要となるぞ。例えば、水辺にある木は他の場所の木よりも少しだけ長持ちするという特性を利用して、木の周辺に水辺を作ってやるといい。また、茶色になって枯れそうな木は、完全に枯れてなくなる前に７本集めて新しい木を育ててどんどん植え替えよう。



近くに水辺があると、他の場所の木よりも枯れにくくなるんだ。



枯れそうな木は、つねに植え替えてやるといい。枯れてからでは遅いぞ。

ギモンNo.
Q43. 木が全部枯れるとどうなる？

A 島の木が全部なくなると、まず建物が修理状態になる。その後、モニュメント以外の建物はすべて崩れてしまうんだ。そして土地はほとんど砂漠状態となってしまうぞ。



木にも寿命がある

木はいずれ枯れてしまうので、新しい木を生み出すなど対策を考えておこう。

すべては木が基本

木がないままだと、島民は寝ることしかできなくなるぞ。さらに家畜も食い尽くしてウマばかりが残ってしまう。このことからも、島民の生活は木が基本になっていることが分かるね。



荒涼とした土地のあちらこちらで、木を要求するあわれな島民たち……。

ギモンNo.
Q44. 花を咲かせる方法を知りたい

A 花を咲かせるには木が重要なんだ。P57 ギモンNo.41の要領で、まずは木を１ヵ所に７本集めよう。すると、７本目の木を植えた瞬間新しい木が生まれ、同時に木を植えた側に花が咲くぞ。これを、花をほしがっている島民のところへ持っていてあげよう。とりあえず花が必要ない時は、木のある場所に置いておけば枯れないよ。



モニュメントを建て始める前に、花を咲かせる準備をしておくといいぞ。



木を7本集めると花が咲くんだ。基本的に花は、どこでだって咲かせられるぞ。



Q ギモンNo. 45. 花を咲かせても、すぐ枯れてしまう……

A 花は世界にひとつしか存在できないんだ。そのため、せっかく木を集めて花を咲かせても、他の場所に花がある場合、新しく咲いた花がすぐに枯れてしまうよ。



ムダな手間を省くためにも、花がある場所はつねに確認しておこう。

マップで花の位置を確認

花がある場所はマップで確認できる。また、木のない場所でも花は枯れてしまうので、まわりに木がたくさんある場所で咲かせるといいぞ。

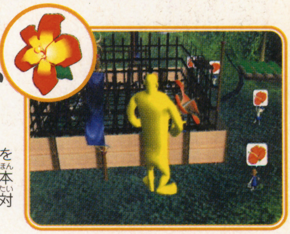


花が咲いてもすぐ枯れてしまうのは、他の場所で花が咲いているためだ。

Q ギモンNo. 46. 花が遠くにあるけど、今ここで使いたい

A 花は、どこかでひとつ咲いていると、もうひとつ咲かせることはできないよね。ところが、モニュメント建造中に花を要求された時、別の場所ですでに花が咲いていても、その要求されている場所に木を集めて花を咲かせれば、そのまま花を利用できるぞ。

モニュメントの建造に必要



2ヵ所以上で花を要求されても、基本的には1ヵ所しか対応できないんだ。







モニュメントを建てる場所で花を咲かせれば、枯れる前にあげたことになる!

ギモンNo.

Q47. 水辺での生活の注意点はある？

A 水辺の自然に密着した島民たちの生活は、緑豊かなものになるんだ。でも、そのための問題点も出てくるので、ここを見て前もって注意をはらっておくといいよ。水辺はやっかいな災害が多いけど、もとからの平地が多いし、木も運びやすいんだ。

水のご利益

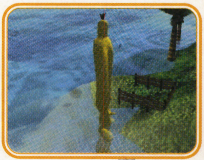
水に囲まれて生活をするということは、そこにある木が他より長持ちするということだ。だからといって枯れないわけではないので、油断せずに植え替えをやっておこう。また、水に囲まれていればノーティ（P66参照）も来られないぞ。



水辺の木は、本当に長持ちだけど、油断して枯らしちゃったらダメだよ。

建物の位置に注意

水辺に住んでいる島民は、なぜかみんな水際ギリギリに建物を建てたがる。島の端っこで土地を上げ下げしろと言っている島民は、たいていそうだ。そんな場所に建てると、夜のうちに海が満潮となり、水に浸った建物はダメになることもある。とりあえずその場に建てさせたあと、こっそり島の内側に運んであげるといいよ。



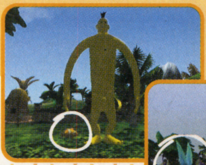
こんな端っこに囲いを作っちゃって……。水に浸ったらなくなっちゃうよ。



早く安全な場所に運んであげよう。側に木を植えるのも忘れないでね。

やってみました！ 魚の生態あれこれ

水辺に住んでいると、魚が身近な動物になるよね。そんな魚を観察してみたよ。ときどき陸地を飛び跳ねている魚は、満潮時にまぎれこんだものらしい。魚をエサにしている鳥は、そんな陸にいる魚も、虎視眈々と狙ってるんだ。すぐ捕られちゃうよ。



陸上でも平気(?)な魚。跳ねながら海を目指すぞ。



陸にいても、なんと鳥に取られてしまうんだ……。



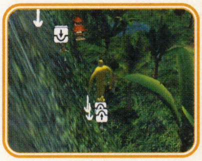
ギモンNo.

Q48. 山地での生活の注意点はある？

A 山地は水辺より木の管理が大変だが、水辺の集落より高い場所にあるので、少々下げても水がわき出してくることはない。でも、山地にはデコボコな場所が多いよ。大きい巨人になったら、ヒマを見つけては平らにして歩くと、あとあと楽になるゾ。

ガケに建物を建てたがる

山地で暮らす島民は、なぜか山沿いのガケに建物を建てたがる。でも、そんな場所に家を建てると、何かの拍子に落ちたりして壊れる危険性も。そこで、ガケでいろいろな要求を出す人には、ガケの部分を下に向かって平らにしてあげよう。満足してそこに建物を建てるよ。



こんな危険な場所で要求を出されても……。一体どうしろっていうのかな？



少しその場を上げ下げしてやったら、建物ができた。こんな場所に住むの？

なぜか山頂に集まる動物

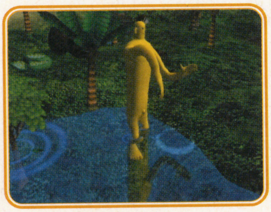
山地では、なぜか山に家畜があふれかえるよ。特に、山頂が尖った山には、多くのウマやウシが集まっている。家畜たちの目的は、誰にもわからないんだ。巨人が行くと、一瞬みんな逃げる動作をするけど、またすぐ戻ってくるんだ。



あらゆる動物が山頂を目指す。何が彼らをそうさせるのだろうか……!?

川や池を作ってやろう

とにかく山地は木が枯れやすい。近場に池や川を作り、そこにいつも木を複数植えておこう。そして、マメに植え替えをしておけばいいぞ。

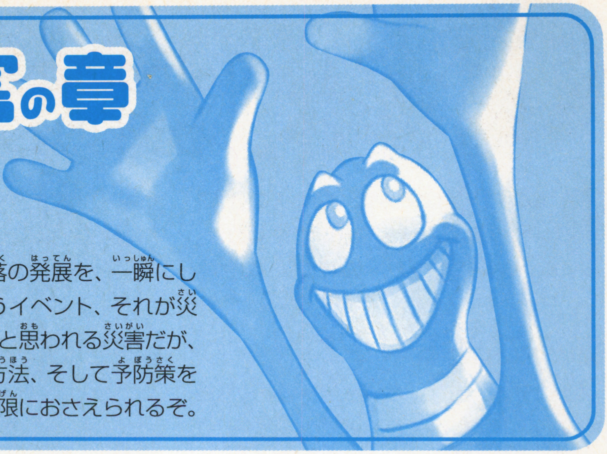


島民がまだいないならジャシン、いるならドシンのサゲで作っていこう。



災害の章

順調に進んでいる集落の発展を、一瞬にしてゼロに戻してしまうイベント、それが災害だ。突然襲ってくると思われる災害だが、発生する条件と対処方法、そして予防策を覚えれば、被害を最小限におさえられるぞ。



Q ギモンNo. 49. 災害にはどんな種類があるの？

A 島民を襲う災害は全部で５種類。これらは、モニュメントが建っている集落に巨人がいる時に発生するんだ。火山だけは、１日に何度も発生する可能性があるぞ。

災害の種類



■ **集中豪雨**
これが発生すると集落の建物は水に浸かってダメになってしまうんだ。



■ **竜巻**
とおり道にある建物など、何でもかんでも空に巻き上げてしまうんだ。



■ **ノーティ**
島民のねたみが生み出したオバケ。ピョンピョン跳ねながら木を盗んでいくぞ。



■ **火事**
建物や木を燃やしてしまう火の災害。襲われると、集落が黒コゲになってしまう。



■ **火山**
地面が盛り上がり、大量の煙と岩を吐き出す。土玉で建物が壊れちゃうぞ。



Q ギモンNo. 50. 竜巻が発生したら、どうしたらいい？

A **竜巻が発生してしまったら、ジャシンの衝撃波で弾き飛ばしてしまうのが簡単だ。その場合、必ず海に向かって弾き飛ばすこと。また、竜巻は高い山を越えられないので、竜巻の進行上に山を作ってやるのもいいぞ。**



⇦竜巻に向かって衝撃波を出せば、進行ルートを変えてやることが可能だ。



⇨竜巻は高い山を越えられないので、集落を山で囲んでしまえばいいのだ。

■竜巻の対処方法

- ●巨人で体当たりする。ただし、小さい巨人だと逆に吹き飛ばされることもある。
- ●ジャシンの衝撃波で弾き飛ばす。
- ●集落の周囲を山で囲んであげる。

Q ギモンNo. 51. 竜巻を防ぐ方法が知りたい

A **まずは集落の地形をチェック。竜巻は集落のまわりに高低差がある場所から発生するので、すべて山で囲んで高低差をなくせば、竜巻が襲ってくることはなくなる。山をすべて取り去ってもいいぞ。**



⇦集落のまわりを山で囲もう。あまり低いと竜巻は山をあっさり越えてくるぞ。



⇨土地に高低差があると竜巻が発生しやすい。山を削るか、すべて囲むかしよう。

■竜巻の予防策

- ●集落の周囲を山で囲んでおく。その時、なるべく高い山で囲むこと。また、竜巻の発生場所を確認して、もし囲いの内側で発生したら、そこがまだ低いという証拠。その部分をもっと高くしよう。

ギモンNo. 52. 火事が発生したら、どうしたらいい？

A 火事が発生したら、踏んで火をもみ消してしまおう。この時、小さい巨人だと火を踏むたびによろけてしまうので、かなり時間がかかってしまう。また、地面を下げて水辺を作り、水で消すのも効果があるぞ。



◁踏んで火をもみ消そう。ほうっておくと集落が燃えてなくなっちゃうぞ。



▷地面を下げて、水で消火してもOK。ただし、周囲の建物を巻き込む恐れもある。

■火事の対処方法

- ●巨人で踏んで火をもみ消す。5回以上大きくなっていると消しやすい。
- ●地面を下げて水で消火する。

ギモンNo. 53. 火事を防ぐ方法はないの？

A 火事を起こさせないためには、まず集落の周辺にたくさん木を植えておくといいぞ。また、同じく集落を水辺で囲んでやれば、火の勢いを食い止めることができるんだ。文字どおり水際で食い止めるってヤツだね。



◁集落のまわりに木を植えておこう。木のエネルギーが火災を防ぐぞ。



▷集落を水辺で囲んでしまうのもいい。火が水を越えて進行することはないぞ。

■火事の予防策

- ●集落の周辺にたくさん木を植えておく。
- ●集落の周辺を水辺で囲んでおく。



Q ギモンNo. 54. 集中豪雨が発生したら、どうしたらいい？

A **集中豪雨を起こすのは空にある雨雲。この雨雲はジャンプして５回くらい体当たりすると消すことができるぞ。大きい巨人なら歩くだけで体当たりも可能だ。小さいうちは、ジャンプ力があるジャシンで体当たりだ。**



ジャンプして雨雲に体当たりや頭突きを食らわせれば、雨雲を消せるぞ。



小さいうちに集中豪雨にあったら、ジャシンになってジャンプするといいぞ。

集中豪雨の対処方法

●雨雲に体当たりする。巨人が小さい場合、山の上に登って体当たりしたり、ジャンプ力があるジャシンになって対処するといい。

Q ギモンNo. 55. 集中豪雨に備えてできることはないの？

A **集中豪雨は低い場所が多い孤島などで発生しやすい。そのため、集落は海面スレスレに作らないようにしよう。また、雨雲はまっすぐモニュメントに向かうので、モニュメントのまわりは小高い丘にするといい。**



雨雲はまっすぐモニュメントに向かってくる。距離を十分に取ろう。



最初から集落の場所が低い場合、少しでも上げて高くしておくといい。

集中豪雨の予防策

●なるべく高い場所に集落を作ってやる。
●土地を広くして、集落の端からできるだけモニュメントを離す。

Q ギモンNo.56. ノーティが出現したら、どうしたらいい？

A **島民のねたみの心が生み出すノーティは、せっかく植えた木を盗んでしまう迷惑なオバケ。ノーティが発生したら、根気よく踏みつぶしていこう。小さい巨人だと踏みつぶせないので、ジャシンで対抗するといいぞ。**



⇦ピョンピョン跳ねて動きも早いノーティを追いかけて踏みつぶしていこう。



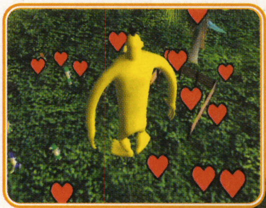
⇨ジャシンの衝撃波で吹き飛ばそう。この時だけは、ハートがもらえるぞ。

■ノーティの対処方法

- ●10回以上育った巨人で踏みつぶす。
- ●ジャシンの衝撃波で吹き飛ばす。
- ●ジャシンで体当たりする。

Q ギモンNo.57. 人々をノーティにしない方法はないの？

A **ノーティは島民のねたみの心が生み出すので、島民に嫌われないようにしていればいい。それでも嫌われてしまった集落があったら、その集落をノーティが嫌う水辺で囲んで、出てこられないようにしよう。**



⇦巨人が島民に好かれていれば、人々はノーティになることはないんだ。



⇨島民に嫌われた場合を考え、あらかじめ集落ごとに水辺で区切ってもいい。

■ノーティの予防策

- ●島民に嫌われないようにする。
- ●嫌われた集落がある場合、その集落を水辺で囲む。



Q ギモンNo.58. 火山が噴火を始めたら、どうしたらいい？

A 火山が噴火してしまったら、盛り上がった地面をとにかく下げよう。ちょっぴりだけ噴火の勢いをおさえることができるぞ。また、下げる時は集落に被害が及ばないように、集落とは反対側の部分を下げること。



災害の中では、最大の被害を出す。土玉が当たれば、建物は壊れるぞ。



噴火してしまったら、とにかく下げて地面が盛り上がるのを防ぐしかない

■火山の対処方法

●噴火したら、ひたすら下げて、地面の盛り上がりをおさえる。このとき、集落とは反対側を下げてやると、集落へ土玉が飛ぶことを防げる。

Q ギモンNo.59. 火山の位置は、予測できないの？

A 島を歩いていて、地面が赤い部分を見たことがあるかな？　実は、そこが火山になる場所なんだ。その場所を上げて踏んだり、ジャンプしたりすると噴火してしまうので、地面が赤い場所はソッとしておこう。



火山の場所は毎日変わる。たとえセーブしてやり直しても変わってしまうんだ。



大きい巨人だと、ただ踏んだだけで噴火を始めてしまう。アゲ歩きもキケンだ。

■火山の予防策

●地面が赤くなっている場所が火山のできる場所なので、集落の近くにないかつねに確認しておく。そこをジャンプで踏むなどして刺激を与えないようにする。



ボックスの章

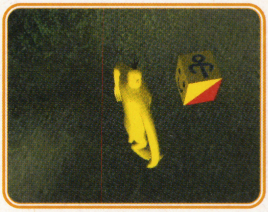
ボックスのしょう

ゲームをプレイしていると、ときどきボックスが出現する。ボックスの中にはいろんなものが入っていて、巨人が触れることで、その中身を手に入れることができるんだ。そんなボックスに関するギモンを集めてみたぞ。

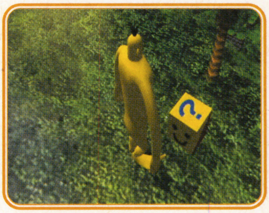
Q ギモンNo. 60. ボックスはどうやって入手するの？

A ボックスには２種類あり、それぞれ出現条件が違うんだ。まず、普通のボックスは建物などの下に隠されていて、建物を持ち上げると発見できるぞ。もうひとつは、毎日ひとつ、お昼に空から降ってくるスペシャルボックスだ。





建物の下に隠されている普通のボックス。建物を持ち上げて見つけよう。

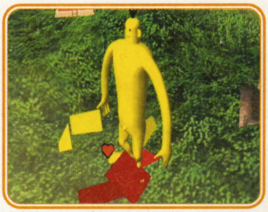


毎日お昼に降ってくるスペシャルボックス。普通のボックスと見かけは同じ。



ギモンNo.61. ボックスには何が入っているの？

A ボックスに入っているのはハート、ドクロ、木、島民の４種類。普通のボックスにはこの４種類のうち、ボックスの上面に書かれたマークのものが入っているぞ。でも、スペシャルボックスの中身だけは、何が入っているのか、あけてみるまで分からないんだ



普通のボックスは、ほうっておくと消えてしまう。その前に中身をいただこう。



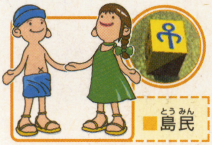
■ハート



■ドクロ



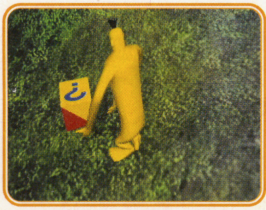
■木



■島民

ギモンNo.62. ボックスをあける時の注意点

A ボックスは巨人が足で触るとあけることができるけど、中身が島民だった場合、あけると同時に出てきた島民を踏んでしまうことがあるんだ。この悲劇を防ぐためには、まずボックスを広い場所まで運んでいこう。そして、柵などを投げてボックスに当ててあけるんだ。こうすれば、せっかく出てきた島民を踏みつぶすことは少なくなるぞ。





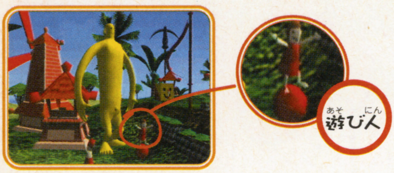
物を投げてボックスをあけよう。大きくなった巨人ではボックスをあけるのにも苦労しちゃう。

Q ギモンNo. 63. 遊び人がボックスを見つけるって本当？

A ボールやフラフープで遊んでいる遊び人を持って海や島中を歩いてみよう。遊び人が急に回転を始め、何か言葉を発したら、そこにお宝ボックスが隠されているぞ！



右下が遊び人。遊んでばかりの役立たず、と、いままで思われていたが……。





遊び人が回転を始めたら、Aボタンとコントロールスティックでひっぱろう。

Q ギモンNo. 64. お宝ボックスには何が入っている？

A 遊び人が発見するお宝ボックス、ハートやドクロなんて普通の物が入っているわけではない。その中身はというと、いままでバルド島では見られなかった、まったく新しい生物が入っているんだ！　その種類はサイ、ゾウガメ、イルカ、象、ティラノザウルスらしき恐竜が入っているぞ。特に恐竜は大きさ、迫力ともに最高の生き物だ!!





大迫力の恐竜を発見！　他の動物たちとは格がぜんぜん違う。イカス！

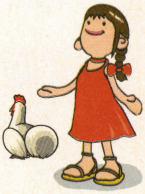






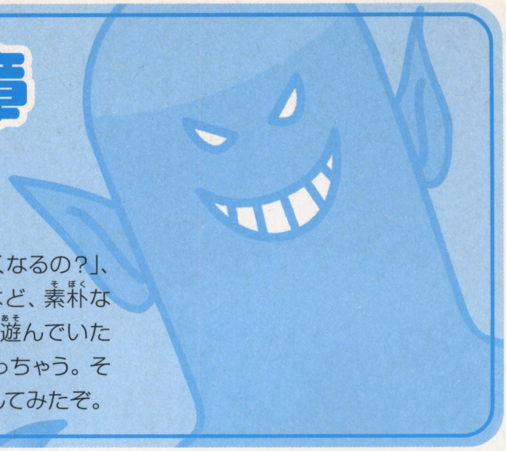
上級編

じょうきゅうへん



実験の章

じっけんのしょう



遊んでいると、「山はどこまで高くなるの？」、「海はどこまで深くなるの？」など、素朴なギモンが出てくるよね。普通に遊んでいたら必要ないけど、なぜか気になっちゃう。そこで、そんなギモンを実際に試してみたぞ。

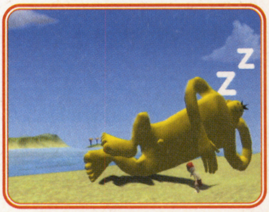
Q ギモンNo. 65. 島民をひとりぼっちにするとどうなる？

A 最初から島民ひとりで集落を作ってくれれば、島を発展させるのがグッと楽になるよね。でも、答えはNO。島民をひとりぼっちにしても、いつまでたっても集落を作ってくれないぞ。そして、その島民はさみしそうに、巨人のあとをずっとついてくるだけ。つまり、集落を発展させるには必ず最初にふたり以上の島民が必要ということなんだ。



孤島に集落を作ってもらおうと、島民をひとりだけ連れてきても……。

その島民は巨人のあとをついて回るだけで、集落を作ってくれないんだ。



ひとりぼっちだと島民は泣くばかり。とってもさみしがり屋の種族なんだ。





Q ギモンNo. 66. 孤島に男だけを配置すると集落になる？

A 集落を作るのに島民がふたり以上必要なのは分かったね。では、そのふたりを男だけにした場合集落は作るんだろうか？これも答えはNO。男だけでは集落はおろか、家すら作ってくれないんだ。何人いても、そろって巨人について回って泣くだけ。



孤島に男だけを配置しても集落は作ってくれない。ちなみに女でも同じ。





ぞろぞろと巨人についてきて、みんなで「エーン」と声を出して泣くぞ。

Q ギモンNo. 67. 食料となる動物がいなくなったら？

A 島民たちだって食事は大事だ。そのために柵を作って家畜を増やしていて、食事時間には肉を食べているし、その時には誰もが仕事の手を止める。そこで、家畜や家畜を育てる柵を全部取り除いてみた。すると、食事の時間になるとみんな眠ってしまったぞ。何日たっても、人が減ったりすることはなかった。特に問題ナシってわけだ。



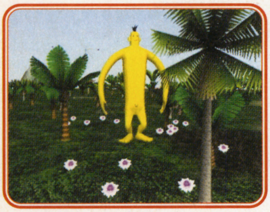
食べ物をなくそうと、家畜も柵も取り除いてみる。ちょっとイジワル？



食事時間に全員で眠る島民。みんな空腹を我慢して寝ているんだろうか。

Q ギモンNo.68. 島民が全員いなくなったら？

A **集落が発展すると増える島民だけど、災害などで消えてしまうことって多いよね。そのとき、みんな消えてしまったらどうなるんだろう？　島民がいなければ集落の発展もなくてゲームオーバー……と思うけど、実は大丈夫。みんな消えても、お昼に落ちてくるボックスには必ず島民が入っているので、再び集落を発展させることができるんだ。**



集落全滅。生き残った島民も何もなく、そこには悲しいお花畑が……。



お昼に落ちてくるボックスには必ず島民が入っている。ゼロからやり直しだ。

Q ギモンNo.69. すべての陸地は水没させられる？

A **バルド島を全部、海の底に沈めると、当然ながら集落の建物はすべて壊れてしまい、海の上をプカプカ浮いているだけの島民が残るぞ。水中に集落を作ることはないよ。**

島民が泳いでいる場所は？

海の上を浮いているだけの島民だけど決してバラバラにはならず、自分の集落のモニュメントを建てる場所があったところに全員集まってくるんだ。ちなみに、ジャシンになって近づくと、島民は海に潜って隠れようとするぞ。



ちょっぴり時間はかかるけど、すべての陸地を海の底に沈めることは可能だ。



本来モニュメントを作るハズだった地面があるところに集まっているんだ。



Q ギモンNo. 70. すべてを陸地にすることは可能？

A この世界は、ほぼ全部陸地にできるぞ。ただし、世界の果ての手前の少しのスペースだけは、地面の上げ下げができないため、海のままだ。陸地だけの大陸は、水辺がないから木の維持が難しく、そのうえ乾燥するからか、毎日火災が発生するよ。



巨人の力でも自由にできない世界の果て以外は、すべて陸地にできるぞ。

鳥が飛べない!?

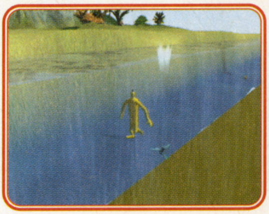
すべてを陸地にすると、なぜかたくさんの鳥が高く飛べなくなってしまうんだ。木の周辺の地面スレスレをグルグル回るだけになるぞ。



地面スレスレしか飛べなくなってしまう鳥たち。魚も取れないようだ。

鳥と魚が自殺!?

すべてが陸地になると、魚は世界の果てに残った海に戻り、そのまま果てに落ちてしまうんだ。そして鳥も、魚を追って世界の果てへ。



吸い込まれるように世界の果てに落ちる鳥。魚たちも自分から落ちていくんだ。

Advice >>>>アドバイス

建物が壊れてしまうのは？

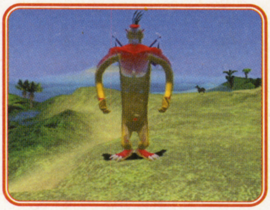
集落をたくさん作って発展させていると、たまに地震のような現象が起きて、せっかくの建物が壊れてしまうことがあるよね。これは、あまりにも建物が増えすぎた時に起こる現象で、災害じゃないんだ。建物が増えすぎれば必ず起こるけど、建物が少なければ起きないぞ。発展させすぎるのも考えもの、ということかな。



この現象は建物が増えすぎると、ときどき正午に起きるんだ。

Q ギモンNo.71. ドシンとジャシンでは移動などに違いがある？

A **P14～17でドシンとジャシンの違いを少し説明したよね。でも、ドシンとジャシンとでは、同じワザでもまったく同じというわけではないんだ。島民の手助けができるやさしいドシンと、破壊のジャシンでは、そのアクションや性能に大きな違いがあるぞ。**



巨人はいつでも変身可能。その特徴をうまく使えればプレイの幅は広がるぞ。

………移動速度が違う………

まず、ドシンとジャシンとでは歩く速度が違うぞ。ドシンよりジャシンのほうが少しだけ早く歩くことができるんだ。遠くに移動する時は、ジャシンに変身して歩いたほうが、より早く目的地に到着できるぞ。でも、島民に見つかると嫌われてしまい、ドクロを出してくる。もし島民に好かれていたい場合は、集落の手前でドシンに変身して、ジャシンの姿を島民に見せないようにするといいぞ。



■ドシンの場合

ゆっくり歩くドシン。島民や建物が密集している場所では、踏む心配が少なくてすむね。



■ジャシンの場合

早く歩けるジャシンだけど、島民に姿を見られると嫌われるので、好かれている場合は注意しよう。

………ジャンプが違う………

それほど高くなく、しかもその場でしかジャンプできないドシンに対して、ジャシンは少なくとも自分の身長の３倍くらい空高くジャンプできるんだ。さらに、ジャンプ中にコントロールスティックを倒すと、その方向に移動することもできるぞ。小さなデコボコが多くて歩きにくい地面に対して、空中移動なら障害物を飛び越えて移動できるし、島民や建物を踏むこともなく、とても安全に移動できるんだ。



■ドシンの場合

小さくその場でしかジャンプできないドシン。着地点が正確なので、土地を下げる場合は便利。



■ジャシンの場合

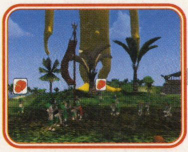
ジャシンの空中移動はかなり便利。大きくなれば、高い山でも飛び越えられるぞ。



ギモンNo.

Q72. 島民のモニュメント作成開始までの時間は？

A 島民が花を要求してからもモニュメントを作成するまでは約2分25秒。この間に花を咲かせて島民にあげないと、味のないモニュメントにしかならないぞ。




モニュメントが建つまでの時間●2分25秒



島民が花を要求してきた。早く花を咲かせて持っていってあげないと!

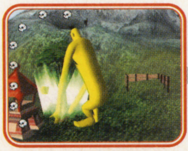
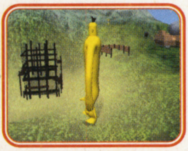


けっこう時間がないので、集落が発展したら、花を咲かせる準備をしよう。

ギモンNo.

Q73. 建物がダメになるまでの時間は？

A 建物の周辺に木がないと、その建物が壊れてしまうことはP58で説明したけれど、建物が壊れるまでには、どのくらいの時間がかかるのか試してみたぞ。結果は、木を抜いてから約8分20秒後に建物が壊れ始めたよ。寿命などで木が枯れてしまった場合、建物を壊さないためには、この時間内に新しい木を植えてやらないといけないぞ。

建物がダメになるまでの時間●8分20秒



集落の建物を維持するためにも、枯れそうな木は、すぐに植え替えてあげよう。

Q ギモンNo. 74.

水辺の木と土の上の木、長持ちするのはどっち？

A 一般には水辺の木のほうが長持ちするらしい。そこで試しに実験してみたら、実際の時間にすると、約10倍以上も水の中の木のほうが長持ちすることが分かったぞ。



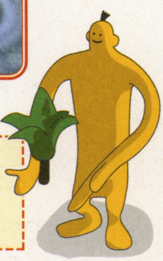
木は水辺のほうが長持ちする。集落を水辺に作ってやれば、木も枯れにくいぞ。



逆に土の上の木だと、かなり枯れるのが早い。マメに植え替えてあげよう。

木が枯れるまでの時間

水辺の木	10時間以上
土の上の木	1時間30分



Q ギモンNo. 75.

ジャシンの破壊力は大きさで変化する？

A 最小のジャシンの衝撃波は飛距離が短く、建物をひとつ壊すくらいの攻撃力しかないが、最大のジャシンの衝撃波なら、山を削ってしまうほどまで威力が上がるんだ。



ヘロヘロッと飛んでいく最小のジャシンの衝撃波。何か情けないね。



最大のジャシンになって地面を叩けば、集落の半分を壊滅させることも可能だ。



最大のジャシンの衝撃波なら、山の形さえ変えてしまうぞ。まさに破壊神!



Q ギモンNo. 76. 1回のジャンプでどのくらい下がる？

A ジャンプによって下げられる地面の深さと広さは、巨人の大きさによってかなり違うんだ。小さい巨人の場合、島民ひとり分の深さくらいだが、大きい巨人になると、山のてっぺんが大きくヘコむほど下げられる。

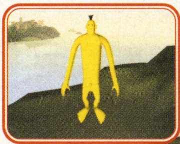
大きい巨人のジャンプはダメ？………

集落の近くで大きな巨人がジャンプすると、周辺に被害が及ぶことがあるんだ。そのため、大きくなったらジャンプはひかえておこう。



ジャシンで高くジャンプしても、下げられる深さはドシンと変わらなそ

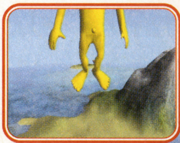
……最小の巨人では……

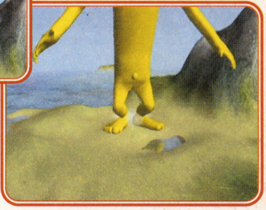




小さい巨人がジャンプで下げる地面はわずか。小さな範囲しか下げられない。

……最大の巨人では……

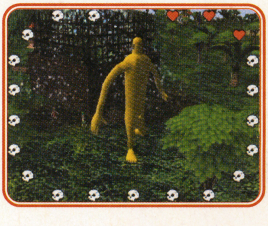




大きい巨人だと、広く深く下げられる。ジャンプする場所に注意!

Q ギモンNo. 77. 島民に嫌われてるけど、実は好かれたい

A 島民に嫌われている状態から好かれる状態になるまでは、必要なハートの数でいえば、約100個のハートを集めなければならないんだ（P88のワザを使えばカンタンだ）。逆に好かれている状態から嫌われるためには、同じ数のドクロが必要となるぞ。



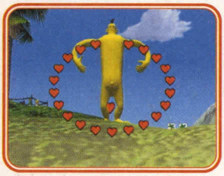
ハートだけでドシンカウンターを約5周もしなければ島民に好かれないんだ。



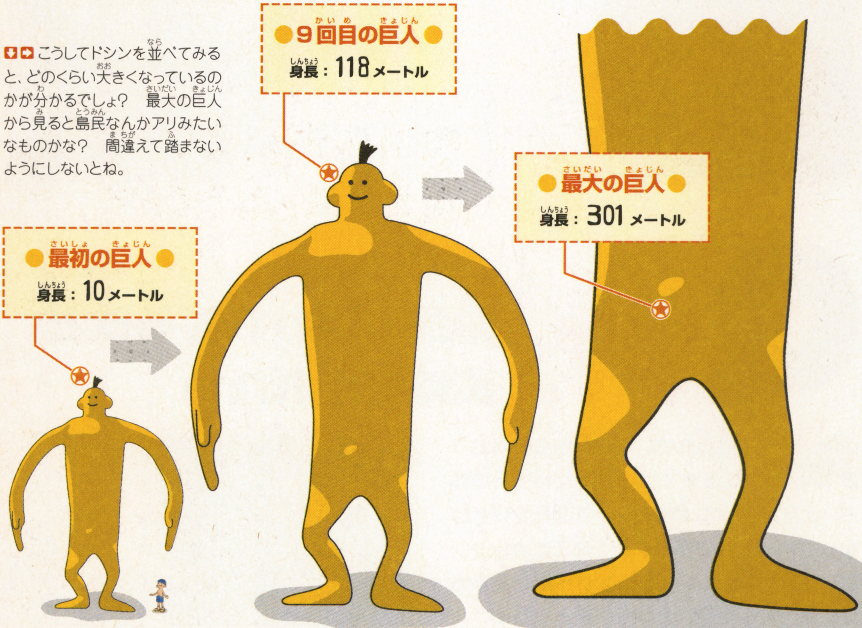
Q ギモンNo.78. 巨人はどこまで大きくなるのか

A ハートかドクロを集めることでドンドン大きくなる巨人だが、その回数はなんと15回！　段階をおってドンドン大きくなるぞ。最初に島に現れる巨人は10メートルだが、最大になると301メートル！　山に登れば頭に雲がかかるくらいだ。

段階	身長	♥の数
初期	10m	0個
1回目	18m	21個
2回目	29m	42個
3回目	41m	63個
4回目	52m	84個
5回目	63m	105個
6回目	74m	126個
7回目	86m	147個
8回目	102m	168個
9回目	118m	189個
10回目	137m	210個
11回目	156m	231個
12回目	174m	252個
13回目	193m	273個
14回目	214m	294個
15回目	301m	315個



⬅大きくなるのも巨人のステータス。島民にバカにされないくらい大きくなろう。



⬇➡こうしてドシンを並べてみると、どのくらい大きくなっているのかが分かるでしょ？　最大の巨人から見ると島民なんかアリみたいなものかな？　間違えて踏まないようにしないとね。

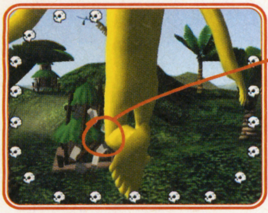


Q ギモンNo.79. どのくらいの大きさから島民の迷惑になるの？

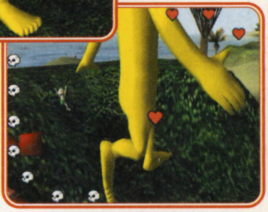
A **巨人が島民を踏んでしまうのは５回、ぶつかっただけで建物を壊すのは６回から。さらに、８回以上大きくなると手が当たっただけで島民に迷惑をかけてしまう。**



5回目から島民を踏んじゃうので、視点を工夫して島民を確認しながら歩こう。



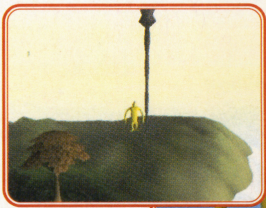
6回以上大きくなると建物を壊しちゃう。密集した集落の中は歩かないように。



手が当たっただけでも迷惑になるんだ。大きすぎてもいいことばかりじゃないね。

Q ギモンNo.80. 大小の違いで、見え方も違うの？

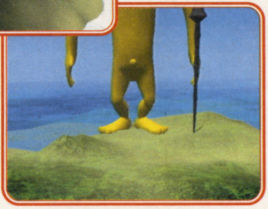
A **実際の視点を比べてみよう。思いっきりカメラをひいた場合、最小の巨人だと見えなくなるくらいだが、最大の巨人だと体全体が画面に収まりきらないくらいなんだ。**



最小の巨人の場合、カメラをひくと、こんなに小さくなる。ちょっと情けない？



巨人の大きさによって視点を変えないと、思わぬ被害をまねいてしまうぞ。



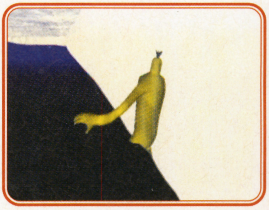
最大の巨人だとカメラをひいても顔さえ入らない。モニュメントも運べるよ。

ギモンNo.
Q81. 世界の果てはどうなっているの？

A 世界の果ては、底が見えないくらいの断崖絶壁になっていて、そこから先は１歩も進めないようになっているんだ。巨人が世界の果てから１歩でも進むと奈落の底に落ちてしまい、２度と帰ってくることはできず、ゲームオーバーになってしまうぞ。巨人だけでなく、バルド島に住む島民、動物、建物など、そこに落ちた物は何も帰ってこないんだ。



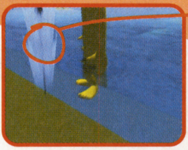
ココが世界の果て。ここから先は、何であろうとも進むことはできないんだ。



世界の果てから落ちることは、このゲームで唯一ゲームオーバーとなる行動だ。

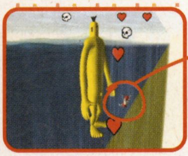
やってみました！ いろんな物を落としてみよう

世界の果てには、巨人が持てる物なら何でも落とすことができるんだ。そこで、いろんな物を世界の果てから落としてみた。物によって、おもしろい現象が起こることが分かったぞ。



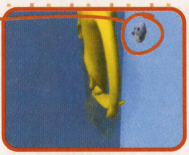
カンザシを落とす

カンザシを落としてみると、なぜか上から降ってくるんだ。



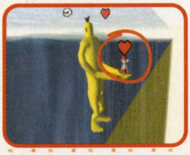
島民を落とす

島民を落としてみると、ドクロを出しながら消えていくぞ。

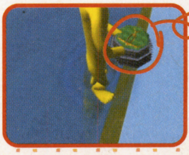


家を落とす

家を落とすと、海水の奥深くに、静かに消えていく。



島民を持ったままギリギリに立つと、なぜかハートを出す。



モニュメントを落とす

モニュメントみたいな建物だって、そのまま落ちていく。



Q ギモンNo.82. 山はどこまで高くできるのか

A **ドンドン山を高くしていくと最後には頂上が平らになって雪景色になり、どんなに引っ張っても持ち上げられなくなる。そこが山の高さの限界点なんだ。その高さは最大の巨人の身長でもかなわず、下からでは頂上が見えなくなるほど高いぞ。高い山を作るポイントは、1ヵ所だけを上げるのではなく、広い範囲で上げていくことだよ。**



⬆地面を上げて、ドンドン山を高くしていけば……。



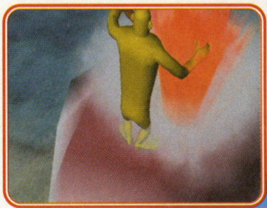
⬆いずれは高い山になるんだ。まだまだ高くできるぞ。



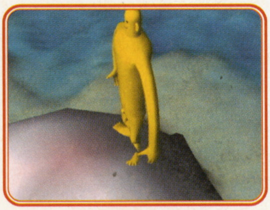
⬅これが限界の高さの山。頂上は雪で白く、雲にだって手が届きそうなくらい。

Q ギモンNo.83. 一番高い山で火山が噴火したらどうなる?

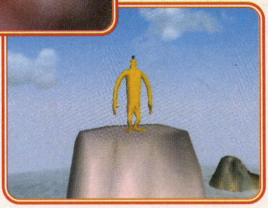
A **火山のできる場所を中心に一番高い山を作り、そこで噴火させる実験をしてみたぞ。すると、火山は盛り上がれずに、平らなまま土玉(火山から出る岩)を吐き出したよ。**



➡わざと火山を大噴火させる。かなり遠くの集落まで土玉が飛んでいったぞ。



⬅火山の場所を見つけたら、そこを中心に高い山にしよう。これで準備OKだ。



➡噴火が一段落すると、そこには頂上がきれいに平らになった山が現れる!

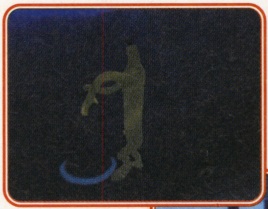
Q ギモンNo.84. 海はどこまで深くできる？

A 地面を下げて、ドンドン海を深くしていくと、とても深い海にすることができるぞ。その深さは、最小の巨人なら頭も出ないほど。光も差し込まないので暗いんだ。





⇧海の底をドンドン下げる。あまり狭い範囲だけを下げていくと、巨人が底から脱出できなくなってしまうぞ。



⇦海が深くなればなるほど、巨人の動きは鈍くなるので作業は大変なんだ。



⇨最小の巨人よりズッと深くなる。立っても海面に頭さえ出ないくらいだ。

Q ギモンNo.85. バルド島に、風は吹いている？

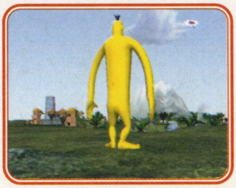
A 簡単な実験で分かるぞ。徒花を持って放り投げてみよう。徒花は風に乗ったように、ゆらゆらと流れながら遠くに落ちていくぞ。まさに風が吹いている証拠だ。



⇦徒花を持ってほうり投げてみよう。すると、徒花はフラフラと飛んでいき……。



⇦モニュメントの周囲に立てられた種族の旗も、パタパタ風になびいている。

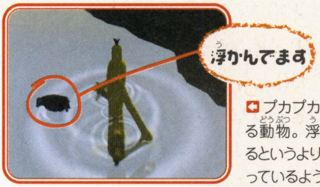


⇨どこか遠くに着地する。山の上から投げると、かなり遠くまで飛んでいくぞ。



Q ギモンNo.86. 動物を海に入れたらどうなるか

A 島民は海に落ちると泳ぐが、他の動物はどうなんだろう？ 実際に動物を海に落としてみると、普通に海面に浮いて、しかも何事もなく歩く姿を見ることができたぞ。



プカプカ浮いている動物。浮かんでいるというより海面に立っているような……。



ウシでもブタでもウマでも、動物ならなんでもいいので海に投げてみよう。

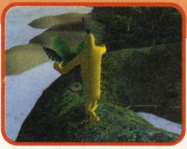


なんと、何事もなく海面を歩く動物たち。とっても不思議な動物たちだ。

やってみました！ 水上動物園を作ろう！

動物が海面でも普通に生活できることを利用すれば、海面上に動物園を作ることも可能だぞ。

まず、海底を盛り上げて囲いを作ってやろう。大きさはお好みでどうぞ。そして、その周辺に木を植えよう。最後に、囲いの中に家畜などの動物を入れてやるだけだ。家畜はもちろん、木に集まる鳥や魚、さらに秘密の動物（P70参照）なども入れると、かなり楽しい動物園になるぞ。



まずは海面に囲いを作ってやり、その周囲に木を植えるんだ。



そして、囲いの中に動物たちを入れてやろう。なるべく多くね。



いろんな動物を集めた動物園。疲れた巨人の癒しの場になる……かも？



こうして、簡単だけど楽しい雰囲気の水上動物園ができるぞ。

ワザの章

わざのしょう



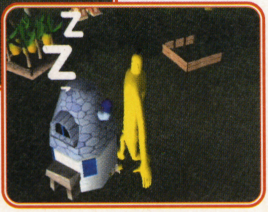
ここでは、ちょっぴりだけプレイに役に立つことから、「え、こんなコトもできるの!?」といった思いがけないワザまで、さまざまな便利ワザを集めてみたよ。他にも変わった遊び方はあるので、いろいろ試してみてね。

Q ギモンNo. 87. 持てない建物は動かすことができない?

A 巨人が持てない建物でも、簡単に動かせるワザを紹介するぞ。まず、動かしたい建物にすり足で近づいて少しずつ押すだけだ。これで簡単に建物を動かせるぞ。



動かせない建物に対して、巨人がすり足でそ〜っとジリジリ接近しよう。



XとYで土地を平らにするワザを併用すれば、もっと確実に運べるよ。

やってみました! すり足の応用

コントロールスティックをちょっとだけ押したすり足は、他にも使えるよ。すり足で近づくと、鳥や魚が巨人が来ていることに気づかず逃げないんだ。捕まえる時に便利だね。



そ〜っと近づくと、鳥も魚もこちらに気づかない。



これで、逃げられず捕まえることに成功するぞ。



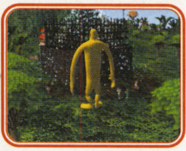
Q ギモンNo.88. 建設中で囲いのある建物の中を見たい

A **建設中のモニュメントには囲いがあって、中が分からない。でも、その中を見られるワザがあるぞ。まず巨人を建設中の建物の近くに立たせ、Cスティックでカメラを回して建物をはさむ位置に移動させ、十字ボタンの上下でズームを囲いの中に合わせるんだ。**



はたして、何を建設しているのか？ちょっと気になっちゃうんだけど。







Cスティックをグルグル回せば視点が変わって中身を見ることができるんだ。

Q ギモンNo.89. 水中で少しでも早く歩ける方法は？

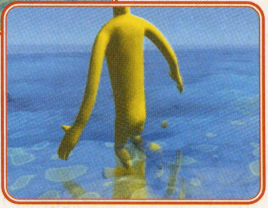
A **水の中では巨人の動きが遅くなるんだけど、Xボタンとコントロールスティックで地面を上げながら歩いてみよう。通常より、少しだけ早く歩くことができるよ。**



水に深く潜れば潜るほど、巨人の動きは遅くなるんだ。そんな時に、このワザ。



ちなみにジャシンでも同じようにすれば、水中でも早く歩くことができるぞ。



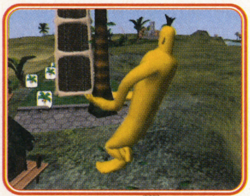
地面を上げながら歩くと、水面が上がって、少しだけ早く歩けるんだよ。

ギモンNo.90. カンタンにハートをたくさんもらいたい

A **島民からハートをカンタンに、そして大量にもらう方法を教えよう。まず、集会所のような大きな建物の周辺にある木を抜こう。すると島民が大勢集まって来て木を要求するので、植えてやろう。そして島民がハートを出したら、すぐ木を抜く。また島民は要求するので植える。ハートを出したらまた抜く。これを繰り返すだけでハートがたまるよ。**



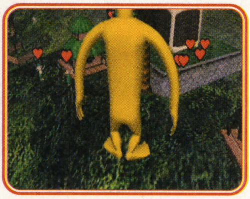
島民の大事な建物を狙って、その周辺にある木を抜くんだ。すると……。



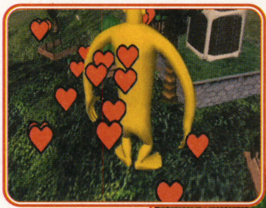
島民たちはすぐに木を要求してくる。集会所だと、大勢集まって来るようだ。



抜いた木を、また元どおりに植えてあげよう。周辺に木があると失敗するぞ。



すると、島民はハートを出す。出した瞬間に木を抜いて、また繰り返そう。



こんなカンタンな方法でハートをいっぱいもらえる。序盤で使えるぞ。



この方法を使えば、とても安全に、あっという間に大きくなれるぞ。



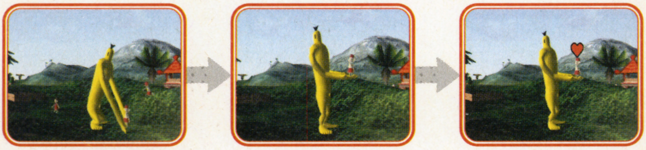


Q ギモンNo. 91. 島民が少ない時に大きくなる方法はある？

A まだ島民が少ない時に、大きくなる方法だ。まず、最初のメニュー画面のオプションで、操作方法を「持ちっぱ」に設定する。そして島民を手に乗せて、そのまま何もしないで立っていよう。すると、手に乗った島民が次々とハートを出してくれるんだ。



設定を「持ちっぱ」に変更。こうすればAボタンを離しても持っていられるぞ。



島民を持ち、あとはボ〜っとしているだけ。少し時間はかかるが確実だね。

Q ギモンNo. 92. 島民を増やす方法は何かないの？

A 島民は家が建てば自然に増えていくよね。他にもボックスから出てきたりと、いくつか増やす方法があるけど、変わった増やし方があるので紹介するぞ。まず、島民が踏みつぶされた時に咲く徒花を海に流そう。その徒花を魚が食べると、なんと青い種族になるんだ。交流などで青い種族がほしい時や島民が全滅した時などに便利だぞ。



魚が徒花を食べると青い種族が生まれる。魚が多い場所で試すとすぐにできるぞ。



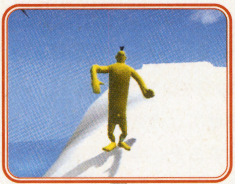
ギモンNo.93. 地形を利用して遊んだりできる？

A 地形を使って遊ぶ方法はいろいろあるけれど、ここでは山を使ったすべり台のやり方を紹介。１日の評価に「尻滑走」の時間があるのでこれを上げるのにも好都合なんだ。

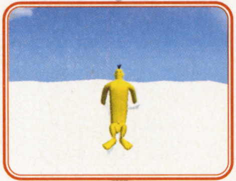
すべり台の作り方

すべり台とは、山の頂上から尻滑走ですべり落ちるコースのことだ。自然の山でもできるが、自分で山を作ってすべった方が楽しいぞ。

まず、大きい巨人で好みの高さの山を作り、すべるコースなど、大まかな形を作ろう。そして翌日、小さな巨人で細かい部分を調整していくんだ。でも、まだまだデコボコが目立つだろう。ここでジャシンに変身するのがポイント。ジャシンの衝撃波を下から上へ向けて撃つと、細かいデコボコを削り、全体的に滑らかなコースにできるのだ。完成したら山の頂上まで登ってＡ＋Ｂで座ろう。すると巨人は尻で山をすべり落ちていくぞ。



まずは大きな巨人で山を作ろう。どうせなら思いきり高い山がいいよね。



微調整まで終わったら、いよいよ滑走。頂上まで登って腰を降ろすと……。



ザザザザッと尻で滑走。土煙を上げながら、猛スピードですべり落ちていく。



そのまま一気に下まですべってジャンプ。とってもいい気持ち。



すべり台の下にジャンプ台を作ってやれば、すべってくる巨人がジャンプする。



尻滑走で遊んだ時間のうち、一番長くすべった時間を、評価画面で見られる。



巨人の着地点に集落があれば、もちろん集落はメチャクチャになるぞ！



ギモンNo.
Q94. ドシンは空を飛べないの？

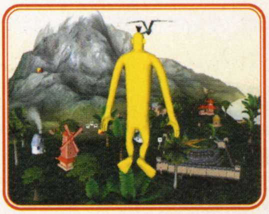
A その場で、しかもジャシンに比べて低くしかジャンプできないドシンだが、ある方法を使えば、ドシンのままで空を飛ぶことができるんだ。その方法を伝授しよう!



魚の入った囲いを作って木を植えて、根気よく魚をすくって鳥を捕まえる。手間はかかるけど、手順はカンタンだ。

ドシンで飛ぶまでの準備

まず、中央に水の張った池を作り、木を植えて魚をはなそう。すると鳥がたくさん集まるので、あとは池の中でひたすらAボタンを押し、鳥が捕まるのを待つのみ。この時、大きい巨人のほうが成功しやすいぞ。しばらくすると鳥を捕まえられるので、広い場所に出てはなそう。すると鳥が頭に乗るので、Bボタンでジャンプすれば、空を飛べるようになるよ。コントロールスティックで自由に方向を変えられるぞ。



飛行中は、コントロールスティックで自由に方向を変えられるんだ。



池の中に、なるべくたくさんの魚が入っていると成功率が上がるぞ。



空を飛ぶドシン。飛べないドシンが、こんなに自由に空を飛ぶなんて……。





飛行中、ほかの鳥にぶつかったり、着地してしばらくすると、飛行終了。



Q ギモンNo. 95. 火山をふさぐとどうなる？

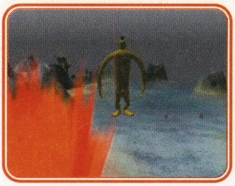
A 火山が噴火した時、その噴火を防ごうと巨人を火口に立たせたことはあるかな？　この時、ある条件がそろうと、巨人におもしろい現象が起こるんだ。

火口のまん中をふさぐ

まず、5回目以下の小さい巨人で火山の元となる赤い部分を踏んで噴火を起こし、そのままコントロールスティックに触れずにじっとしていよう。噴火すると土玉が足もとから激しい勢いで割れながら飛んでいくんだ。さらにほうっておくと巨人も吹っ飛ばされて、なんと着地する寸前に寝る体勢を取り始めるんだ。そして、着地した時には何と寝ているぞ！　ちなみにジャシンでも同じだよ。



5回目以下の小さい巨人で噴火を起こす。そのまま動かさずにおこう。



しばらくすると、巨人が勢いに負けて吹っ飛んでいく。その途中で……。



着地寸前に寝る体勢をとり、ほぼ着地すると同時に寝てしまうんだ！

やってみました！ 土玉でボウリング!?

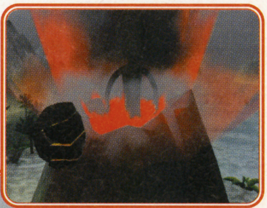
もうひとつ、おもしろい遊びを提案しよう。まず、集落の建物をボウリングのピンに見立てて並べよう。あとは土玉を山の上から、並べた建物に投げれば即席ボウリングだ！



建物をピンにしよう。山のふもとにうまく並べるんだ。



あとは山の頂上から土玉を投げるだけ。しかも嫌われない。



巨人が上にいるので土玉が割れながらすごい勢いで飛び出すぞ。



近くに島があると、火山で吹き飛ばされる途中で、座る体勢を取る場合も。



Q ギモンNo. 96. 火山を利用した遊びってある？

A 通常のプレイにあきたら、こんな遊びはどうかな。火山を噴火させないよう注意しながら高い山を作り、噴火した時に出る土玉が集落に集まるように、土玉が集落へ通るルートを作ってやろう。そして火山を噴火させれば、土玉が集落を直撃して、集落は壊滅状態……。ただ発展させるだけでなく、こういったダークな遊びを発見するのもいい。



土玉がとおるルートを作って集落に直撃！ あとはすべり台に使えるぞ。

やってみました！ いろんな物を落としてみよう

火山が噴火したら、火口にいろいろなものをほうり込んでみてはいかがかな？ 巨人が持てる物なら、なんでも火口にほうり込めるぞ。物によってはおもしろい現象を見ることができるんだ。また、他にも火山を利用した遊びはいろいろ考えられるぞ。ここで紹介した遊び以外にも、アイデア次第でもっと楽しいものが生まれるに違いない。ぜひみんなで見つけてみよう！



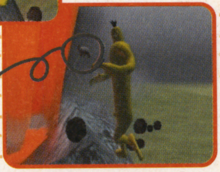
まずは木を火口に植えてみる。噴火前に植えれば、うまくいきやすいよ。



勢いに負けて、吹っ飛んでいく。飛距離を競うと楽しいよ。

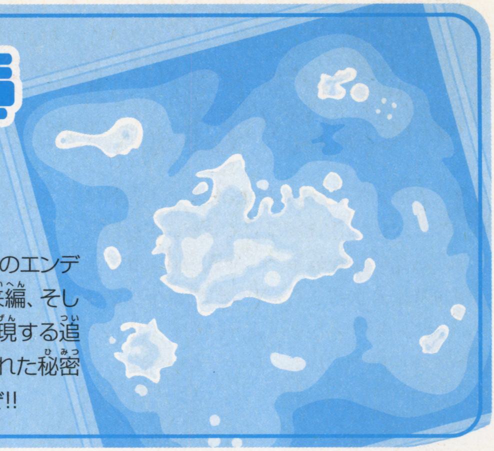


島民をほうり込んでみよう。すぐからだが飛んでいってしまう。



動物を投げると、すごい勢いで飛んできて、巨人がはじかれた！

最後の章



いよいよ最後の章。ここではゲームのエンディングや、最後に登場する謎の未来編、そして、ゲームをクリアすると初めて出現する追加マップの情報など、ゲームに隠された秘密を出血大サービスで公開しちゃうぞ!!

Q ギモンNo. 97. ときどき聞こえる女の人の声は誰の声？

A 巨人が大きくなった時など、ゲーム中たまに女の人の声が聞こえるよね。この声は、現在テレビや映画で大活躍している女優の緒川たまきさんが担当しているんだ。









Q ギモンNo. 98. ところで、このゲームにエンディングってある？

A バルド島でバベルの塔を含む16個のモニュメントを完成させると、未来編に突入するんだ。それをクリアすると、とりあえずゲームはひと区切りとなり、エンディングとしてスタッフロールが流れるぞ。終わるとメニュー画面に戻るよ。



◀未来編をクリアすればゲームはとりあえず一段落、エンディングになるんだ。

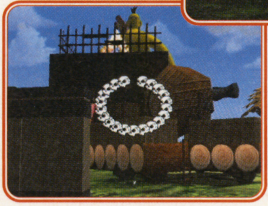
Q ギモンNo. 99. 未来編って何ですか？

A 未来編は、バルド島でモニュメントを16個集めると始まるんだ。どんな人がいて、どんな目的があるのかは、プレイしてみてのお楽しみだぞ。





▶16個目が建設中になれば、未来編はもう目の前だ。もう少しだけ待とう。



◀バベルの塔が建つと、自動的にセーブされて、それまでのデータはなくなるよ。

Q ギモンNo. 100.

他のマップは存在しないの？

A 未来編をクリアして新しくゲームを始めると、タイトル画面に「NEW MAP」という項目が追加される。それを選択すれば、新たに４つの追加マップを遊ぶことができるんだ！　バルド島以外の３つのマップは、ソドルや謎の女性の声はなくなっているぞ。



「バルド島」以外は、まったく新しいマップだ。どのマップも手応えがあるぞ。

４つの追加マップ

追加マップ・1　バルド島

いままでプレイしてきたバルド島とまったく同じマップだ。最初の島民などの条件もすべて同じ。ソドルの案内も、ちゃんとあるよ。



もう一度バルド島をプレイしたい時にどうぞ。

詳しくは P97から

追加マップ・2　二人の島

最初に男と女ふたりしかいない状態で始まる。それぞれの島も小さく、しかも少ないので、集落を発展させるのが難しいぞ。



最初はふたりだけ。どこまで集落が発展するかな？

詳しくは P98から

追加マップマップ・3　まよい道

世界の端から端まで、すべて陸地でできているマップ。しかも全体が迷路状になっていて、あちこちに島民が配置されているんだ。



巨大な迷路の中なので道に迷っちゃうぞ。

詳しくは P100から

追加マップ・4　番長惑星

このマップの特徴は、マップ全体の地形の模様が『動物番長』に登場する動物たちの顔になっていること。かなりおもしろいマップだ。



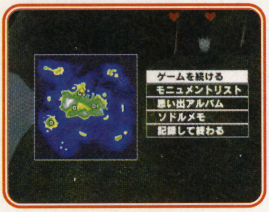
地面を上げ下げするだけでも楽しいマップだ。

詳しくは P102から



追加マップ・1　バルド島

このマップはゲームを1回クリアすると追加マップとして出現するが、マップの形や島民の数など、最初にプレイしたバルド島とまったく同じマップ。バベルの塔を建てると自動的にセーブされて、バルド島のデータはなくなってしまうので、これで新たに始めよう。



⬅マップの形も、最初に配置されている島民の位置も、すべてが初期状態だ。



進行はいままでとまったく同じ………

最初のバルド島と何も変わっていないので、基本的なゲームの進め方も同じなんだ。いままでと同じプレイ方法で集落を発展させれば特に問題ないぞ。普通にゲームを進めてもいいが、この機会に最初のプレイでできなかったことや、やり残したことなどを試してみてはどうかな？



⬅最初のマップであるバルド島を、好きな時に何回でも遊べるようになってるよ。

Advice
››››アドバイス

追加マップのエンディングは？

4つの追加マップのゲーム進行はバルド島と同じで、集落を発展させてモニュメントを作り、それを16個集めることがいちおうの目標となる。すると、最初のプレイと同じく未来編に突入し、それをクリアするとエンディングになるんだ。未来編のマップ自体は、すべての追加マップで共通となっているよ。



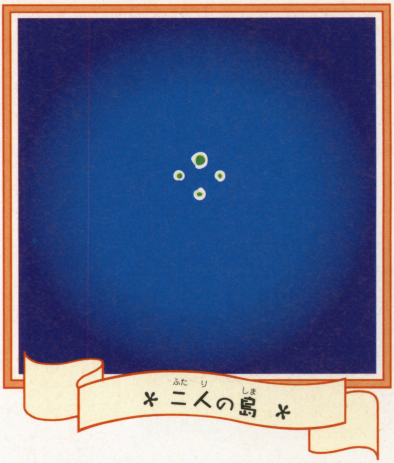
⬆どのマップでも、未来編をクリアすればエンディングだ。

追加マップ・2 二人の島

4つの小さな島に、男と女がたったひとりずつしかいないマップだ。しかも最初は赤い種族しかいないので、どうやって他の種族を増やすかがポイントだ。また、このマップは土地が少ないので、土地をすべて下げてから新たに好きなマップを作る時にも便利だぞ。

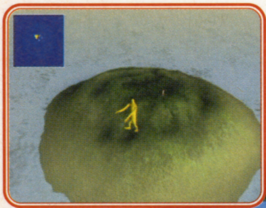


最初は島民がふたり、しかも赤い種族しか住んでいない、小さな世界なんだ。



まずは大きくなろう

最初は島民がふたりしかいないので、始めに間違って死なせてしまうと集落を作れなくなってしまうし、巨人が大きくなるまでに時間がかかってしまう。人口が増える前に大きくなりたければ、P89で紹介した方法で大きくなってから、本格的な開墾を始めるといいぞ。



集落を作れる土地を確保してから、最初の島民を出会わせると発展しやすい。



まずは赤い種族を発展させよう。次のステップは巨人が大きくなってから。

土地も木も少ない

マップを見れば分かるとおり、最初は小さな島が4つしかないのだ。変な場所で島民を出会わせると発展させるのが大変だから、ある程度の土地を作ってから集落を作らせよう。また、最初は枯れかけた木が数本しかないので、まずは木の植え替えで新しい木を増やすことを忘れずに。



最初にはえている木は枯れかけているんだ。植え替えて新しい木を増やそう。



P57で紹介した方法を使えば、どんどん新しい木を増やすことができるぞ。

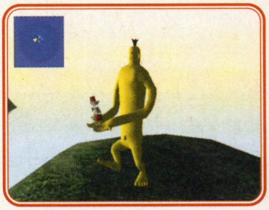


まずは島民を引き合わせる

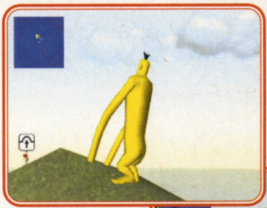
ふたりの島民は、巨人がいるスタート地点以外のふたつの島にいるぞ。島は海で隔てられているので、そのままでは出会うことはないんだ。そこで、前もって海底を上げて、集落を作るために必要な土地を確保してから出会わせよう。

発展に必要な土地を作る

集落を作ったら、新しい木を次々と増やそう。集落を作る前に木を増やしておくのもいいぞ。その木を島民にあげれば、集落はドンドン発展するので、発展に合わせて周辺の土地を開墾していこう。最初の島の周辺の海は浅いので、土地を上げるのは難しくない。でも、あまり低い土地だと集中豪雨に弱くなっちゃうから、集落の周辺はなるべく高くしてあげよう。ちなみに、このマップはもともと土地が少ないため、自由なマップを作ることができるぞ。いろいろ試してみよう。



土地を作ったら、島民を持って、集落を作らせたい土地に連れて行こう。



海は浅いので、土地を上げることは難しくないぞ。ドンドン陸地を増やそう。



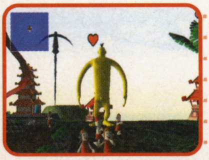
このくらいまで発展したら、次に、他の種族を作ることを考えておく。

Advice
>>>>アドバイス

このマップの注意点

ジックリ発展させよう

最初は島民も土地も少ないマップなので、発展までにけっこうな時間がかかってしまう。そのため、いろいろなことに手をつけないで、問題をひとつずつ解決してジックリ発展させよう。



まずは赤い種族を集中的に発展させてから、次のステップに進もう。

他の種族を増やすには？

他の種族を増やすには、ボックスに赤以外の島民が入っていることを期待しよう。また、P89で紹介した徒花を魚に食べさせて青い島民を作る方法もてっとりばやいよ。



島民を徒花に変えて、それを魚に食べさせれば青い種族が誕生するよ。

追加マップ・3 まよい道

島自体が巨大な迷路状で、そこに島民がバラバラに配置されているマップだ。全体的に低めの山が迷路の壁となり、小さい巨人では山の向こう側が見えないようになっているぞ。また、この迷路を海が囲んでいるような地形のため、内陸部には水辺がないんだ。

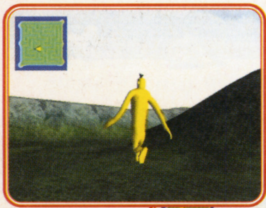




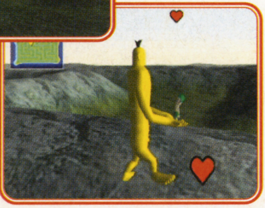
マップを見ながらじゃないと、巨人がどこにいるのか分からなくなっちゃう!

巨大な迷路に島民が点在

このマップには４種類の種族が初めから存在しているが、ひとりずつバラバラに配置されているので、最初はこの島民たちを探さなくちゃいけないんだ。島民たちは、ひとりだと仲間を探して動き回るし、マップ自体が非常に広いから、島民を探すだけでも苦労しそうだ。



まずは島民を探すために迷路をウロウロ。島民はどこにいるのかな?



島民発見! 他の島民と会わせるために、手に持って他の場所を探そう。

水辺がまったくない

マップの周辺には海が広がっているが、迷路の内部にはまったく水辺がないんだ。そのため、そのままでは木を植えても長持ちしない。集落を作るときは、周辺に川などの水辺を作ってやることが大事になるぞ。木がたくさんある場所に集落を作るのもいいだろう。



迷路の内部には水辺がないので、地面を下げよう。すぐに水辺が作れるぞ。



整然と並んではえている木々。この周辺に島民を集めて集落を作るのもいいぞ。



まずは島民を探そう

島民探しのコツは、まずは何もしないでじっとしていること。島民は巨人に向かって進んでくるので、中央に立ってじっとしていれば勝手に集まってくるぞ。また、ジャシンで空から探すと、ドクロが出てくるために見つけやすいよ。



ジャシンで探してもOK。相手はその場でドクロを出すので見つけやすい。

地面をサゲて水辺を作ろう

山の壁があるとはいえ、全体的に平坦なマップなので、集落を発展させるのは意外に簡単なんだ。このとき、迷路の通路に集落を作ったら、周囲の壁は下げてやるか、ジャシンの衝撃波で削って平地を広げてあげよう。あとは木を持ってきてあげればドンドン発展するよ。迷路のあちこちに木が密生している場所があるから、あらかじめそこで木を確保しておくといいぞ。



少しだけ地面を下げてやれば、海抜が低いので、スグに水辺が作れるぞ。



木がかなり離れている場合、持ち歩くのが大変。できるだけ長持ちさせよう。

Advice
>>>>アドバイス

このマップの注意点

迷路に迷わないように

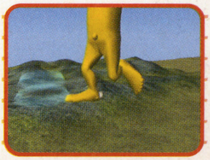
見わたすかぎり山と平地で、マップ上には目印にできるものが非常に少ない。むやみに歩くと迷子になってしまうぞ。できるだけマップを表示して、巨人が今どこにいるのかを確認しよう。



マップを表示して、山の上に乗って確認しながら歩けば迷わないぞ。

集落の周辺から開墾する

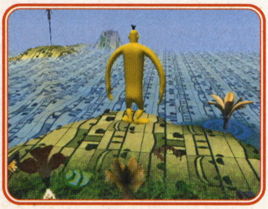
とにかくマップが広いので、あちこちに同時に集落を作ると手が回らなくなるぞ。まずは最初に作った集落を発展させよう。周辺の山を利用すれば、災害にも強い集落ができるよ。



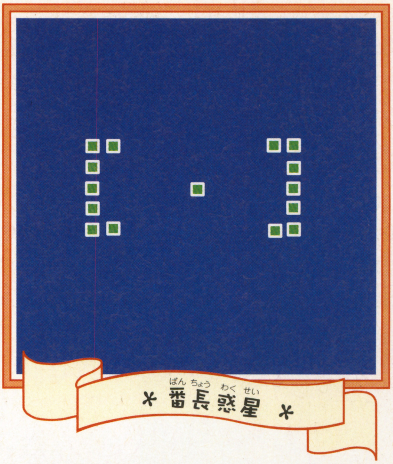
山を平地にすれば、かなり広い平地ができる。あとは水辺を作るだけ。

追加マップ・4　番長惑星

このマップも、いくつかの小さな島が配置されていて、集落の発展が難しいマップだ。それにしても、島全体はもちろん、海底にまである奇妙な地形の模様、どこかで見たことないかな？　この模様は、『動物番長』に登場する動物たちの顔が描かれているんだ。

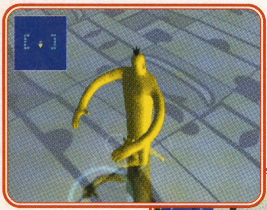


地の果てまで動物たちの顔がズラっと描いてある。見てるだけで楽しいね。

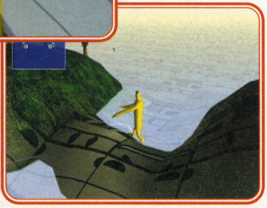


少ない土地に浅い海

このマップの特徴は、左右対称に小さい島がコの字型に配置されていること。この島にはたくさん木がはえているので、序盤でも木に困ることはないよ。また、海底の模様がハッキリ見えるくらい海がとても浅いんだ。土地を少し上げてやれば、簡単に大陸を作ることができるぞ。



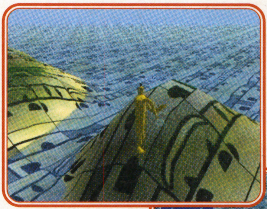
海は全体的に非常に浅く、普通に歩けるほど。少し上げると陸地になるぞ。



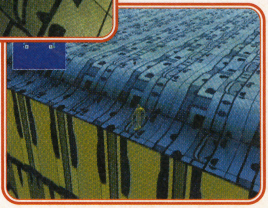
島は小さいが間隔が狭いので、島をつなげてやればすぐに大きな陸地になる。

地面は動物たちの顔

最初に説明したとおり、このマップの地面の模様は『動物番長』に登場する動物たちの顔なんだ。そのため、地面を上げて山を作ったり、地面を下げてくぼみをつくったりすると、動物の顔がグニャ〜ッと引っぱられて変な顔になるぞ。それを見ているだけでもとっても楽しいぞ。



地形の形に合わせて動物たちの顔がグニャ〜ッとゆがんでおもしろい顔に!

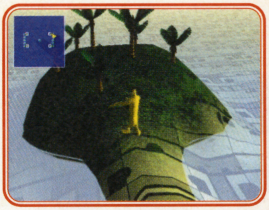


どこまで行っても動物の顔。世界の果てまで動物の顔の模様があるぞ。



最初の小島をつなげよう

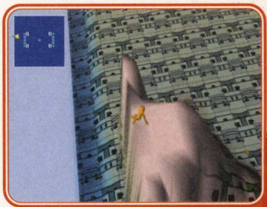
陸地を作る時、最初から配置されている小島を使わない手はないぞ。この小島の間の海を上げて島をつなぐと、かなり大きな陸地になる。また、木を取りに行く時にも便利なので、島民の要求にもすばやく対応できるようになるんだ。



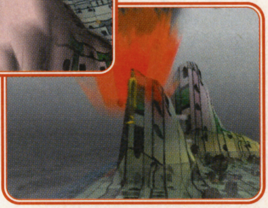
木は意外に多い。あとは道を作ってやれば、簡単に集落まで運べるぞ。

地形で遊ぼう

ここでは、マップの特徴である動物の模様の地面を使った楽しい遊びを紹介しちゃうぞ。まずは世界の果てで地面を上げると、簡単に一番高い山にできるんだ。その山から世界の果てに向かって尻滑走し、ギリギリでA・Bボタンから手をはなそう。止まった位置を競えば、まさに死ととなり合わせの競争！　さらに、世界の果てで火山を作ると、片側が絶壁の火山ができる。そこで噴火させると、見えない壁に土玉が当たって壊れるという不思議な現象が起こるぞ。



世界の果てに向かって尻滑走！　止まるか止まらないか、運命の分かれ道。



世界の果ての火山は片側が絶壁。さらに、そこで火山を噴火させてみよう!

Advice
>>>>アドバイス

このマップの注意点

ひとつの集落に集中

ゲームが始まると4つの小島で、ほぼ同時に4つの種族の集落が発生するぞ。このうち、どれかひとつを重点的に発展させよう。集落が離れているので、同時に発展させるのは難しいぞ。



集落を行ったり来たりしながら発展させるより、ひとつの集落に集中だ。

木の植え替えをしよう

このマップでは最初から木が多いが、翌日になると大部分が枯れてしまうんだ。そのため、初日は木の植え替えをして、なるべく新しい木をたくさん増やして翌日以降に備えておこう。



木が多くても油断は禁物。すでに古いので、どんどん植え替えよう。

●せかいちずをつくってみよう

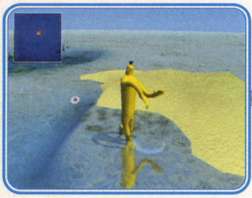
『巨人のドシン』ア・ラ・カ・ル・ト

世界地図を作ってみよう！

島の形は自由自在。どんな形にだってできるので、実在の地図をまねて作ることだってできるんだ。そんなわけで本当に世界地図を作ったぞ。

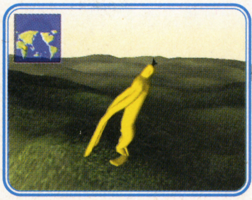
世界の名所を自分の手で再現

根気さえあれば実際の世界地図に似せて作ることは可能だけど、ただの世界地図を作っただけじゃおもしろくないよね。そこで、島民が建てる建物を利用して、世界各地の名所も作ってみよう。似ている建物が多いので、工夫しだいで世界の名所がカンタンに作れるんだ。



⬆まずは土地を全部水没させる。陸地が少ないとやりやすいので、追加マップの「二人の島」などを使おう。

⬇そして地面を上げたり下げたりして世界地図を作っていく。実際の世界地図を参考にしながら作ると便利だよ。



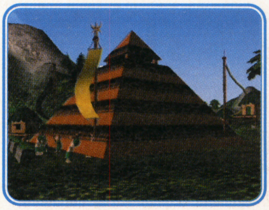


⬆あとは作りたい名所がある土地で集落を発展させるだけだ。別の場所で作って運んでやることもできるよ。



①エジプト

エジプトといえば、やっぱりピラミッド。周辺を砂漠にして配置してみよう。同時にスフィンクスとして巨大犬座像を置けば完璧だ。



⬅エジプトならピラミッドとスフィンクスが不可欠。らくだがいないのが残念？

②イギリス

青い種族が作るモニュメントは、イギリスにある不思議な遺跡、ストーンヘンジにそっくり。というわけで、これをイギリスに配置したぞ。



実際はイギリスのソールズベリ平野にある。有名な巨石文明のひとつ。

③中国

巨人が嫌われている時に島民が作る壁を、中国周辺に配置すれば、まさしく万里の長城のできあがり。高い山に配置してやろう。



月からでも見えるといわれる巨大な建築構造物。中国四千年の歴史を再現！

④オランダ

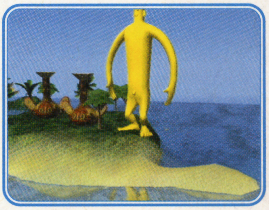
風車といえばオランダ、オランダといえば風車。というわけでオランダに風車を配置。ついでにウシをいっぱい置けば、まさにオランダ！



一般的に風車が有名だが、ウシと花の国としても有名。徒花があれば完璧!?

⑤イースター島

南太平洋に小さな島を作って、そこに青と緑の種族が作るモニュメントであるモアイを置けば、イースター島のできあがり。



超有名な石の顔であるモアイ。形はちょっと違うけど、そこはガマン。

⑥イタリア

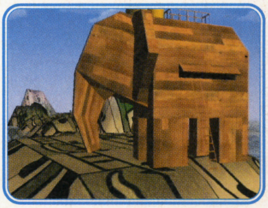
イタリアといえばローマ。そこで赤と黄色の種族が作るモニュメントの噴水をトレビの泉として配置。気分は「ローマの休日」……かも!?



コインのかわりに島民を投げ入れれば願いがかなう……ことはないよ。

⑦トルコ

遺跡で有名なトルコだが、いちばんはやっぱりトロイの木馬。そこで、ここには赤と青と黄の種族が作る木象を配置。ウマじゃないけどね。



木象のほか、ノアの方舟が漂着したというアララト山も再現してみては？

観察してみました!

かんさつしてみました

ギモンの真相追跡

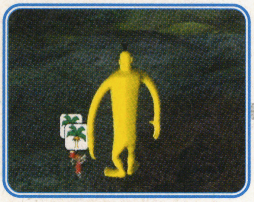


P73ギモンNo.66で、男か女だけで集落は作れるのかを検証したら、ダメだったよね。その後、視点を変えて観察を続けたら、なんと新たな事実が分かったよ。

まずは観察の準備から

集落ができていないところで、男か女だけ集めても何も発展しないのは分かったよね。そこで、一度集落を作らせてから、男もしくは女がいなくなったら、その集落はどうなるんだろう? まずは、男女1組で集落を作らせ、すぐにそこから男もしくは女だけ連れ去ってみたよ。このとき、集落を作って4〜5秒でひとりにすると、残った島民は、家畜の柵と畑だけを作り、集落は家畜の園になってしまった。さて、10秒以上置いてひとりにしてみたら、どうなるのかな?

集落を作らせる



⬆まずは、広い土地を用意して男女ひとりずつを出会わせ、集落を作ろう。このとき、島民の色は何でもいいぞ。

すぐ男を連れ去る



⬆地面に集落を意味する色がついたら、すぐにひとりを別の集落や孤島に連れていくか、徒花にしてしまう。

集落に女ひとり



⬆集落の印はあるけど、島民はひとりになった。今回の実験では、男を取り去って女だけの集落にしてみよう。

1日目　男がいなくなってすぐ家を建てる

島民は、ひとりでも家を作り始めたぞ。そして、中に入っていったと思ったら、3人も増えて出てきた! 通常でも、男女1組の島民が家に入ると、数秒後には増えて出てくるけど、ひとりでもいいのかな? とりあえず、男だけを除き、このまま観察を続けることにしたよ。するとこのあとは、柵や畑を次々と作り出したんだ。



⬅⬇家を作ったと思ったら、ぞろぞろと島民が出てきちゃった。何でかな?

2日目 女だらけで集落を守る。ところが……

２日目、女たちは朝から柵や畑を作り、その後中央に集まって踊り始めたんだ。このまま発展も止まるのかな？　と思っていたら、お昼になって空からスペシャルボックスが降ってきた。その場で空けると、中から男が３人も出てきちゃった！　慌ててふたりを徒花に変えて、ひとりは隣の集落へ連れて行ったよ。男がいたのはほんの数秒だけ。これで、女の集落は守られた？



⬅畑や柵が、たくさんできていくんだ。人数もナゼか増えているしね。



⬆➡せっかくの女の園に男が。こっそり徒花にしたり、連れ去ったりしたよ。

3日目 何と、また増えてしまった!!

３日目の朝、家からぞろぞろ出てくる島民を見てびっくりしちゃった。だって、またしても男がいたんだ。しかも、女も人数が増えていた。すぐに男を連れ去ったけど、女たちは新しい家を次々と建て、畑や柵もどんどん増えていったよ。ひとりから始まったのに、見た目には普通の集落と何も変わらないまでに成長した。



⬅もう、どこから見ても立派な集落。これを女だけで作るんだからスゴイね。



⬅朝、家から起き出してくる島民。もちろん女だけのはずなんだけど……。



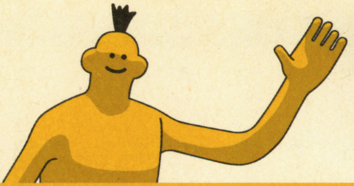
➡あれれ、男が混ざっているぞ。誰も近づけなかったのに、どうしてかな?



⬅ちなみに、増えた男を別の集落へ入れると、元の場所へ帰ろうとするんだ。

観察結果

数日観察を続けたけど、一瞬でも集落に男がいれば、すぐに除いても集落は発展することが分かったぞ。ついには、モニュメントまで作り始めるんだ。また、巨人が見張っているうちは女だけなのに、別の集落に出かけたりしているスキに、いつのまにか男が紛れ込むこともあるんだ。油断できないぞ。

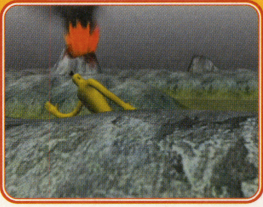


巨人の思い出ギャラリー

●きょじんのおもいでギャラリー



何も持ってないけど、水面には砕ける岩が見える。蹴飛ばして壊れた岩を持てばできるよ。

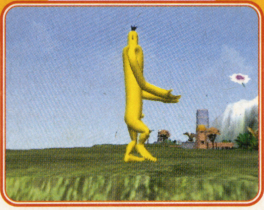


P92のワザを試したとき、着地地点に小高い丘などがあると、寝るポーズの途中で止まるよ。



世界の果てで徒花を魚に食べさせたら、青の種族が世界の果てに向かった。でも落ちないよ。

DOSHIN



徒花を手に持ったら、しばらくその場でじーっとしていよう。花が手元を離れてついてくるぞ。



島民がつぶれた時、体が地上を離れる寸前に持ってみよう。うまくいくと遺体を持てるぞ。

ここでは、プレイ中に発見したちょっと変わった現象や、おもしろい風景を紹介しちゃうぞ。やり方を説明しているから、ヒマな人は試してみてね。みんなも、こんな風に自分なりの楽しみ方を見つけよう。





⇧P108の写真と同じ要領で撮った、ジャシン版ハンパ寝。バックの火山が哀愁を漂わせるね。

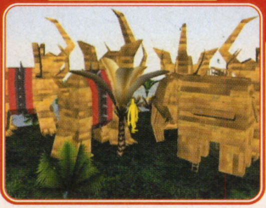


⇧串刺しにされる自分の像の前でノンキに寝るドシン。黄色の種族が作った物を集めました。

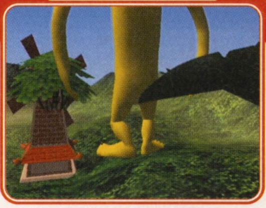
JYASHIN



⇧遠くからジャシンの衝撃波で集落を焼いたら、頭上の炎が消えない人が！ 命の炎が見える！



⇧強暴そうな象と、そうでない象5頭。作るそばから、次々と盗んで集めました。野生の王国。



⇧風車から木がはえてます。これはボックスから木が出た時、たまたま上に風車があった。

巨人のドシン
100の疑問に答える本

♥きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん

2002年5月1日　初版発行

・STAFF

構成・執筆……山口康弘

装丁・デザイン……中嶋実咲（ファミ通書籍編集部）
レイアウト協力……吉岡貴司（あとらす二十一）
……高木達（あとらす二十一）
マップ・カット……湯沢時子・今井研（TWINBELL）

企画・編集……大石美智子（ファミ通書籍編集部）
編集協力……関朋美（ファミ通書籍編集部）

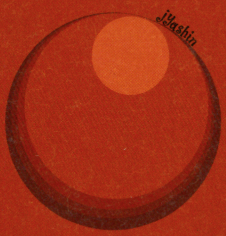
発行人……浜村弘一
編集人……野田稔
編集長……坂本武郎
副編集長……鈴木弘明
デスク……宮沢晶美
業務部……高橋敦子
印刷……図書印刷株式会社

発行所……株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
電話：03-5433-7850（営業局）

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-0871-8
●1191546
Printed in JAPAN


jYashin



ISBN4-7577-0871-8

C0076 ¥1200E

9784757708716

1920076012006

エンターブレイン
定価 本体1200円+税



ファミ通

巨人のドシン 100の疑問に答える本

きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん

enterbrain

『巨人のドシン』をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか（複数回答も可）

1. エンタープレインの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　　）
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について	▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

この攻略本の中で役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

その他、ファミ通攻略本に関してご意見、ご希望があればお聞かせください



ご協力ありがとうございました。アンケートにご協力いただいた方の中から、毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもって代えさせていただきます。

郵便はがき

50

お手数ですが50円分の切手を貼ってください。



154-8528

（受取人）

東京都 世田谷区 若林1-18-10
（株）エンターブレイン
ファミ通書籍編集部

巨人のドシン
100の疑問に答える本 係

フリガナ		職業	性別	年齢
お名前			男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
	☎（　　）　―			

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

Nintendo



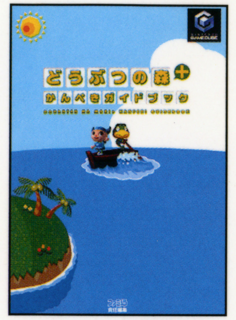
動物番長
ヘンタイマニュアル
本体価格1200円＋税



マジカルバケーション
コンプリートガイド
本体価格1800円＋税



大乱闘スマッシュブラザーズDX
ファイティングマスターズガイド
本体価格1300円＋税



どうぶつの森＋
かんぺきガイドブック
本体価格1000円＋税

ウェーブレース ブルーストーム ハイパー ライディングマニュアル ……1100円
黄金の太陽～開かれし封印～ パーフェクトナビ ……1100円
くるくるくるりん まるまる★まにある ……950円
スーパーマリオアドバンス2 スペシャルガイド ……1200円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実[～時空の章～]パーフェクトガイド ……950円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実[～大地の章～]パーフェクトガイド ……950円

ISBN4-7577-0871-8
C0076 ¥1200E
9784757708716
1920076012006
エンターブレイン
定価 本体1200円＋税



南国テスト
YES、NOでお答え下さい

1. ドシンで空を飛んでみたい。
2. 持てないものを動かしたい。
3. どうしても新しい動物が欲しい。
4. 新しいマップで遊びたい。
5. モニュメント集め以外でも楽しみたい。

1つでもYESがあった方、
この本を読めば実現できますよ！

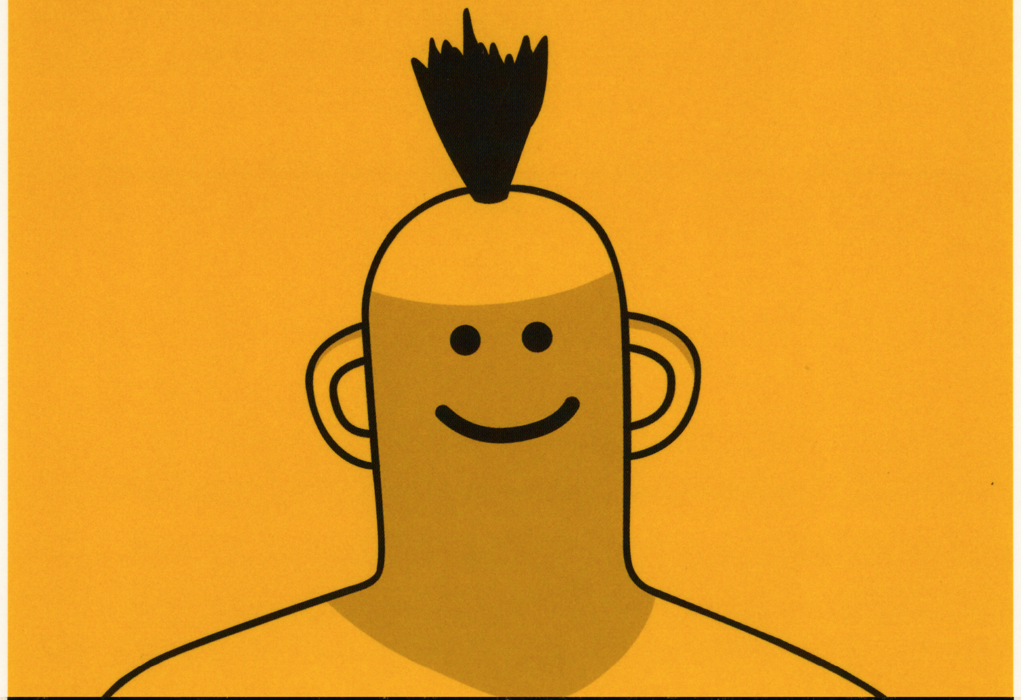
そうでない方もお気軽にどうぞ

ファミ通 巨人のドシン 100の疑問に答える本 ♥きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん enterbrain

NINTENDO GAMECUBE

巨人のドシン 100の疑問に答える本

♥きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん



南国生活を快適に過ごす、
100のアドバイス



大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。

巨人のドシン 100の疑問に答える

南国テスト

YES、NOでお答え下さい

1. ドシンで空を飛んでみたい。
2. 持てないものを動かしたい。
3. どうしても新しい動物が欲しい。
4. 新しいマップで遊びたい。
5. モニュメント集め以外でも楽しみたい。

1つでもYESがあった方、→ そうでない方もお気軽にどうぞ

この本を読めば実現できますよ!

enter brain

南国生活を快適に過ごす、100のアドバイス



大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。

巨人のドシン 100の疑問に答える

ファミ通

巨人のドシン 100の疑問に答える本

♥きょじんのドシン 100のぎもんにこたえるほん

enter brain